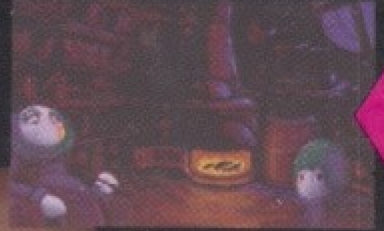
SAYI 3
NİSAN 1993
K.D.V. Dahil
12.000 TL

AMIGA
DERGİSİ



İkinci göreviniz birincisinden çok daha zor
BAT II rehberiniz 24. sayfada sizi bekliyor



İkinci Lemmings'de de kurtarıcılık yine bize düşüyor



Waxwoks, terör ve dehşetin eğlence sayıldığı lanetli dünya

Ne kadar hafızaya ihtiyacınız var?
Daha ne kadar artırmalısınız?
Tüm sorularınızın cevapları
Not Enough Memory!'de

Bu ay:
History Line 1914 - 1918
Transarctica
Chaos Engine
...

SADECE **AMIGA** TAMAMEN AMIGA



Moda Bilgisayar Sistemleri Ltd. Şti. Adına
Sahibi ve Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
M. Celal Hallaç

Editör
Ersen Alptekin

Grafik Tasarım & Offset Hazırlık
Ümit Ertek
Turgut Tunçay
Halil Bal

Kapak Tasarım & Hazırlık
Serdar Yetiş

Teknik Araştırma
Vedat Hallaç
Tolga Kahraman
Volkan Uçmak
Kıvılcım Hindistan

Halkla İlişkiler
Hakan Timurkaynak

Mali İşler
Ufuk Ertek

Katkıda Bulunanlar
A. Yağmur Tatay
Gonca Güreken
Melih Rona
Umut Çelenli

Ankara Temsilcisi
Can Yalçın

Film Çıkış
Kubbealtı Dizgi Merkezi

Renkayrımı
Ağaçkakan Ltd. Şti.

Baskı
Onaran Matbaacılık

Sektör Dışı Reklam Rezervasyon
Betül Erdoğan : 9 (1) 257 43 43

Sektör İçi Reklam Rezervasyon
Hakan Timurkaynak : 9 (1) 349 96 35

Yönetim Yeri
Sakız Sokak Berkel Apt.
No. 6 / 7 Kadıköy / İstanbul
Telefon : 9 (1) 349 96 35
Fax : 9 (1) 349 97 26

Yazışma Adresleri
P.K. : 41 - 81311 Bahariye / İstanbul
P.K. :148 - 06660 Küçükesat / Ankara

Editör'den



Bu ay da gemiyi kurtardık. Yine tüm dergilerimiz tükendi. Her ne kadar dergimiz bazı aksilikler yüzünden geç çıkmışsada sizlerin ilgisiyle bu zor durumu atlattık.

Dergilerin belki de en zor anları geç çıktıkları anlardır. Bütün programlar alt üst olur. Dergimiz çalışma ortamına daha yeni yeni adapte olmakta. Bu yüzden bizi biraz daha hoş görmenizi isteyeceğim. Özellikle abonelerimizden özür dilemek istiyorum. Bizim bu konudaki tecrübesizliğimiz ve PTT bürokrasisi sayesinde dergileriniz elinize ulaşmakta güçlük çekti. Ancak bu sorunların giderilmesi için canla başla çalıştığımızdan emin olmalısınız.

Bazı yanlış anlamaları gidermek için burada şunu belirtmek istiyorum; dergimiz her ayın birinde çıkar. Abonelerimize gidecek olan dergiler, dergi çıkmadan iki gün önce postaya verilir. Çok aykırı durumlar olmadıkça bizim çark böyle dönüyor. Gecikmeler aşağıda sayacağım nedenlerden dolayı meydana gelebilir.

1- Deprem. 2- Sel. 3- Yangın. 4- Soygun. 5- Ölüm. 6- Nükleer felaket. 7- Matbaada olacak olan elektrik kesintileri (geçen ayki gecikmemizin sebebi). 8- Aşırı tatil içeren bayramlar (bu ayki ve Haziran ayında olacak gecikme sebebi). 9- Aşırı yorgunluk. 10- Salgın hastalık. 11- Abonelere özel PTT gecikmeleri. 12- Sorumsuzluk (affedilemeyecek olay).

Böylece tüm bahanelerimizi saydıktan sonra dergimiz ile ilgili haberlere başlayabilirim.

Öncelikle dergimiz altmış sayfa oldu. Fiyatı yine oniki bin lira. Fiyatta şimdilik bir değişiklik yok. Buna ek olarak, dergimizin 2. sayısı da sıfır iade olduğundan, tirajımızı arttırdık. Artık herkese yetecek kadar dergi var. Belirtmekte yarar var, dergimiz sadece bilgisayar bayilerinde satılmakta. Bir kaç gazete bayii dışında gazete bayilerine verilmemektedir. Duyurulur.

Bazı okuyucularımız sektör dışından reklam alıyoruz diye bizlere gücenmekte. Ben de bunun gerekliliğini belirtmek istiyorum. Bir PC sektörü kadar ithalatçı firma olmayan sektörümüzde üstüne üstlük, rekabeti öldürmek için düşünülmüş olacak, tek firma distribütörlüğü vardır. Commodore firması İngiltere'de bu tekeli kaldırmış, birden fazla firmaya distribütörlük vermiş durumda. İnşallah bu uygulama kapsamına bizim ülkemizi de bir an önce dahil ederler. Böylece piyasamızda rekabet artar ve bu da kalite konusunu gündeme getirir. Firmalar daha ciddi, daha işbilir olmaya zorlanır. Bu da tüketicinin yararınadır. İşte böyle tekel piyasalarda sektör büyümesi de yavaş olur. Bu ortamda bizim gibi dergilerin de sektör dışından reklam almaları gerekir. Dergimizi reklamsız fakat üç katı fiyatla almak ister miydiniz? Bu yüzden sektör dışından reklam almamızın hoş karşılanmasını istiyoruz. Dileğimiz bu reklamlardan yararlanma fırsatını bulmanızdır.

Gelecek ay dergimize yeni köşeler koyup sayfa sayımızı daha da arttırmayı düşünüyoruz. Köşelerde neler olacak? Bunun tartışması dergi bünyesi içinde yapılacak. Benim gönlüm bir iki sayfalık kültür, sanat ve spor köşelerinde. Böylece bizlerin, vaktini sadece bilgisayarın başında geçiren arti sosyal insanlar olmadığımızı kanıtlayabiliriz. Çünkü bazı çevrelerde insanlar bizleri nedense öyle zannediyor. Ben ise bunun aksini iddia ediyorum.

Amiga toplumu ayrıcalıklı bir toplumdur. Bizler birbirimize gösterdiğimiz yakınlıkla tanınırız. Türkiye'nin öteki ucunda da otursak, hatta dünyanın öteki ucunda dahi olsak yine de bir yerlerde bizlere benzeyen insanların ve dostlarımızın olduğunu bilmek çok gurur verici bir duygu.

AMIGA dergisi bu dostluğun simgesidir.

Ersen Alptekin

İlan İndeksi

Directory

interlace

Haberler, Yeni Ürünler, Son Gelişmeler...



İLK 1200 PAKETİ

Ülkemizde pek de yaygın olmayan fakat BATMAN PACK ile bir kez denenen PAKET sistemi bilgisayarla birlikte çeşitli programların da verilmesine dayanır. İngiltere'de ise her bayramda, tatilde veya özel günlerde, hatta zamanlı zamansız yapılan Pack'ler çok yaygındır. Bu sistem bilgisayar paketinin yanında verilen oyunların ÜCRETSİZ verilmesine dayanır (ki bu ücret İngiltere'de bir oyun için ortalama 30 Pound'dur - Yaklaşık 400.000.- TL). İşte 1200 için hazırlana ilk paket; COMIC RELIEF PACK. Comic Relief komedyenlerin katıldığı ve tüm gelirlerin yardıma muhtaç insanlara verildiği bir gün. Commodore UK'de çorbada tuzumuz bulunsun diyerek A1200 alan herkese OCEAN'ın geçtiğimiz ay tanıttığımız oyunu SleepWalker ve AMIGA FORMAT'ın Comic Relief özel sayısını hediye etti. Ülkemizde bu girişimin başarısız olmasının nedeni ise sadece ufak bir unutkanlığa dayanıyor. A500 PLUS'larda denenen BATMAN PACK'in içindeki oyunlar için ayrıca ücret istenmesi bu paketin satılamamasına neden olmuştu. TELETEKNİK bu paketin içindeki oyunlar için ücret istenmemesi gerektiğini UNUTMUŞ olmalı! Gerçi ülkemizde zaten bol-bol paketler yapılıyor çünkü aldığınız her bilgisayarın yanında son oyunların kopyalarını alabiliyorsunuz. Ne aldığınız ise sadece bilgisayarınızı nereden aldığınıza bakıyor. Ne diyelim, iyi alışverişler...



A1230 GVP

Eh, biz demiştik değil mi, Amiga için dünyanın en kaliteli ürünlerini tasarlayan GVP A1200 için de hemen kollarını sıvadı ve 40 MHz 68EC030 tabanlı hızlandırıcısını raflara koydu. İstenirse 40 Mhz ile çalışan 68882'li modeli de mevcut. Bu sayede piyasanın en büyük firmasından da destek aldığını kanıtlayan A1200 zirveye giden yolda büyük bir adım attı.

A1230, A1200'ün gizli kapısına yerleştiriliyor ve hız bakımından %600 artış sağlıyor (A1200 1.34 Mips - A1230 7.05 Mips. Hiç fena değil!). 32 bit Simm soketleri sayesinde 8MB daha eklenebiliyor ve böylece Ram sorunu da ortadan kalkıyor. Bu gelişme tamamlandıktan sonra profesyonel amaçlarla da kullanabileceğiniz muhteşem bir Amiga'ya sahip oluyorsunuz.

Şu anda sadece bir A4000 bu sistemden daha hızlı çalışabiliyor, fakat bu kartı edinmek için bir A1200 kadar daha ödemeniz gerekiyor. Gerçi ülkemizdeki satış fiyatı henüz belli olmadığından buna kesin gözüyle bakamıyoruz. Ancak çok kısa zamanda AKAR Co. ve bayilerinde bulabileceğinizden eminiz.

HATALI 1200'LER


Gary Lewis

İngiltere'de yaklaşık 2,500 adet hatalı A1200 satıldı. Tabii bunların dışında bir kısmı da dış ülkelere dağıtıldı. Hata ise sadece Amiga'lar TV'ye bağlandığında ortaya çıkıyor. Commodore'un Amiga Product Manager'ı Gary Lewis bazı arızalar olduğunu ve problemin ses çipinden kaynaklandığını sandıklarını belirtti.

Teknik elemanlar ise arızaların sadece TV'ye bağlanma durumunda ortaya çıktığını, monitör ile kullanımlarda hiç bir arıza olmadığını belirterek dikkatleri internal modülatöre çekti.

Lewis hatalı makinaların ilk 43,000 makinanın %5'ini oluşturduğunu belirtti. Yeni makinalarda ise böyle bir sorun olmadığını ekledi.

Commodore'un İngiltere'deki yetkili servisi Wang ise yeni yılda arızalı 1200 seline uğradı.

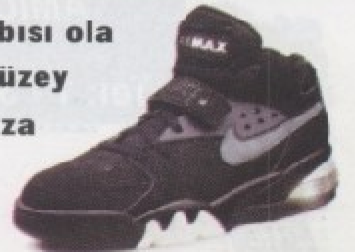
Gerçi bu 1200'lerin kaç tanesinin ülkemize geldiğini kestirmek güç. ***AMIGA*** 'dan küçük bir tavsiye, eğer TV ile kullanacaksanız 1200'lere dikkat edin.



IN YOUR

NIGHTMARES

Charles Barkley; iri, büyük ve kuvvetli. Ve o, Nike'nin en güçlü basketbol ayakkabısı ola Air Force Max'i giyiyor. % 35 daha fazla görünen Air ünitesi, güçlendirilmiş dış yüzey kayışı, çelik ağ yapısı ve ayağa mükemmel uyumu ile sizin yere daha iyi basmanıza yardımcı olacak. İyisi mi siz bir an önce bu kabustan uyanın.



AIR FORCE MAX

TÜRKİYE TEMSİLCİSİ VEPA

İnterlace

SRAM'LER HERYERDE



Amiga'nın tüm yeni modellerinin hararetle desteklediği ve data ortamlarının geleceği olarak nitelendirilen SRAM'ler gerçekten de büyük bir hızla yayılıyor. Pil destekli kart ram'ler hem çok kullanışlı hem de uzun ömürlü. Pil desteği sayesinde elektrik kesilmelerinden etkilenmediği gibi RAM DİSK kullanırken dosyalarınızı, oyunlarınızı vaya datalarınızı taşımak için disketlere ihtiyacınız kalmıyor.

Ülkemizde henüz yeni yeni satılmaya başlanan yakın tarihli Amiga'lar sayesinde de pek yakında kart ram'lerin de piyasamıza gireceğinden eminiz. Gerçi şimdilik pek ucuz bir çözüm olmadığından biraz daha zamana ihtiyacı olduğuna inanıyoruz. Kısa bir zaman sürecinde yeterince ucuzlayacak ve tabii heryerde kullanım alanına girecektir.

500'LERİ UNUTMADIK

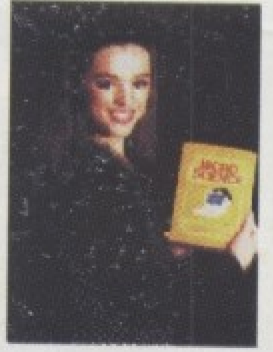
Amiga firmaları arasında oldukça tanınmış bir ismi olan SUPRA Corp. ürünlerine bir yenisini kattı. Ram, Harddisk ve çeşitli Fax-Modem ve Modem'leriyle tanıdığımız Supra, piyasada hala milyonlar tarafından kullanılan A500 ve A500 PLUS kullanıcıları için yepyeni bir hızlandırıcı hazırladı. 28 MHz 68030 tabanlı ürünlerinin getirdiği en büyük rahatlık ise takılırken bilgisayarınızı açmanız, çeşitli çiplerini sökmeniz gerekmiyor.

Bu tip üretimlerin devam etmesi de A500 ve A500 PLUS'ların daha uzun süre piyasadan silinmeyeceğinin bir göstergesi.

Supra Turbo 28

Haberlerinizi duymak istiyoruz.
İnterlace'e ulaşmak için adresimiz:
***AMIGA* dergisi PK 41 - 81311**
Bahariye İST.
Tel: 1 - 349 96 35 Fax: 1 - 349 97 26

KİM DEMİŞ



Kızlar bilgisayarlarla ilgilenmiyor diye? Coke'n'roll programında bilgisayar köşesinde yeralan ***AMIGA*** dergisi yetkililerinden Celal Hallaç ve Ersen Alptekin ülkemizdeki hanımların bilgisayarlarla ilgilenmediklerini belirttiler. Bunu duyan birkaç kişi de aksini ispatlamak için aradılar (tebrikler kızlar). Gerçi resimdekinin bunlardan herhangi biriyle ilgisi yok, sadece konu mankenliği yapıyor. Aslında bilgisayarla ca ilgilendiğini sanmıyorum.

BİRAZ DA OYUN

Goal / Kick-Off III



Dino Dini'nin iki versiyonunu yazdığı dillere destan oyunun üçüncüsü, uzun zamandır dört gözle beklenen yeni oyun sonunda....

Daha çıkmadı, aslında pek çıkacağa da benzemiyor. Resim mi? Küçük bir kandırmaca. Böyle bir oyun da yok zaten. Hep çıkan oyunların haberini verecek değiliz ya. İşte bu da çıkmadı. Ne zaman mı çıkar? Temmuz ayına kadar sabretmeniz gerekiyor çünkü aldığımız dedikodular Goal oyununu Temmuz ayında oynayabileceğimiz doğrultusunda. Aslında böyle tek tek uğraşmayalım da sizin için özel olarak derlediğimiz tüm listemizi yayınlayalım.

İŞTE '93 BILLBOARD ADAYLARI

Önümüzdeki aylarda bize oldukça fazla iş düşecek gibi. Bu kadar çok oyunu degimize nasıl sığdırabiliriz ki? En iyisi buna şimdiden çare aramak.

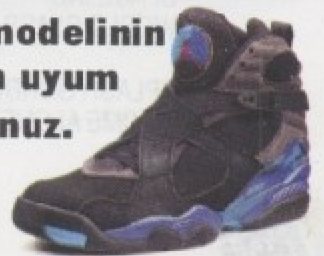
Bakın bakalım beklediğiniz oyunlardan çıkacak olanlar var mı?...

OYUNUN ADI	FİRMASI	YAKLAŞIK TARİHİ
MEGA SPORTS	U.S GOLD	MAYIS'93
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT	U.S GOLD	MAYIS'93
B 17 FLYING FORTRESS	MICROPROSE	MAYIS'93
DOOFUS	KINGSOFT	MAYIS'93
THE CARTOONS	LORICIEL	MAYIS'93
HIRED GUNS	PSYGNOSIS	HAZİRAN'93
WALKER	PSYGNOSIS	MAYIS/HAZİRAN'93
DARK LANDS	MICROPROSE	MAYIS'93
RADIO FLYER	OCEAN	MAYIS'93
ECO QUEST	SIERRA	MAYIS'93
CLAYMATES	INTERPLAY	MAYIS'93
SZENARIO	STARBYTE	MAYIS'93
STAR CONTROL II	ACCOLADE	MAYIS'93
MARIOS TYPING TEACHER	INTERPLAY	MAYIS'93
CASTLES II	INTERPLAY	MAYIS'93
LORD OF THE RINGS II	INTERPLAY	MAYIS'93
REX NEBULA	MICROPROSE	MAYIS'93
TASK FORCE 1942	MICROPROSE	MAYIS'93
CHUCK ROCK II	CORE DESIGN	MAYIS'93
SPELL JAMMER	S.S.I	MAYIS'93
GALACTIC	THALAMUS	MAYIS'93
STAR TREK 6	INTERPLAY	MAYIS 93
THE GAMES WINTER CHALLENGE	ACCOLADE	MAYIS'93

IN YOUR DREAMS



Dünyanın en iyi basketbolcusu için dizayn edilmiş Nike'nin Air Jordan modelinin darbelere karşı koyma ünitesi, ayağa kazandırılmış desteği, ayağa olan uyum ve rahatlığı ile, sahanın, rekabetin ve kalabalığın üzerinde süzülüyorsunuz. "RÜYA TAKIMI"na hoş geldiniz.



AIR JORDAN

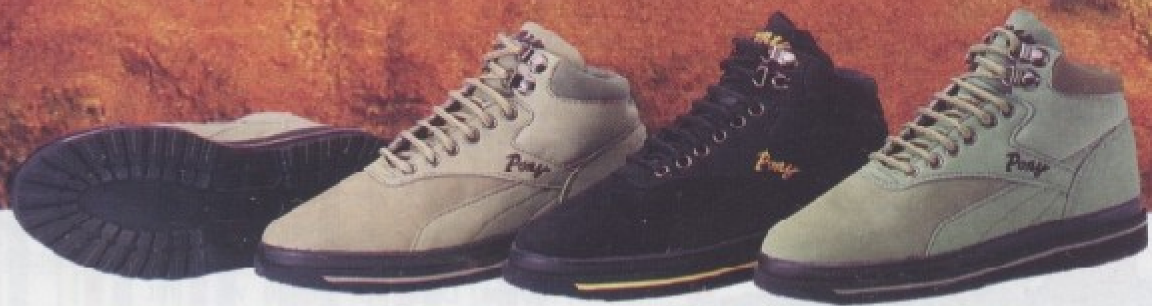
TÜRKİYE TEMSİLCİSİ VEPA

interlace

OYUNUN ADI	FİRMASI	YAKLAŞIK TARİHİ
TURRICAN III	RAINBOWARTS	MAYIS'93
OVERDRIVE	TEAM 17	MAYIS/HAZİRAN'93
UNIVERSAL MONSTERS	OCEAN	MAYIS'93
WING COMMANDER II	MINDSCAPE	MAYIS'93
ARMOUR GEDDON II	PSYGNOSIS	MAYIS/HAZİRAN'93
FASCINATION	COKTEL VISION	MAYIS'93
HERO QUEST II	GREMLIN	MAYIS'93
TENEBRAE	D AND H	MAYIS'93
RAGNAROK	MIRAGE	MAYIS'93
CREATURES	THALAMUS	MAYIS'93
BEASTMASTER	THALAMUS	MAYIS'93
PROPHECY	MIRAGE	MAYIS'93
GRELL AND FELLA	CODEMASTERS	MAYIS'93
PUFF'S VOLCANIC	CODEMASTERS	MAYIS'93
CAPER	CODEMASTERS	MAYIS'93
SEYMOUR'S WILD WEST	CODEMASTERS	MAYIS'93
ALLO ALLO	MIRACLE	MAYIS'93
SYNDICATE	ELECTRONIC ARTS	MAYIS'93
TEMPEST	BITMAP BROTHERS	MAYIS'93
LITIL DIVIL	GREMLIN	MAYIS'93
BABARIAN III	PSYGNOSIS	NİSAN'93
BEAVER PATROL	ARC	MAYIS/HAZİRAN'93
B.O.B	ELECTRONIC ARTS	MAYIS'93
AMAMON GUARDIAN OF EDEN	U.S GOLD	MAYIS'93
FUGSY	PSYGNOSIS	MAYIS/HAZİRAN'93
FOOTBALL MANAGER 3	ADDICTIVE	MAYIS'93
XATAL SERCOKES	ICE SOFTWARE	MAYIS'93
PANDEMONIUM	GREMLIN	MAYIS/HAZİRAN'93
BUG BOMBER	KINGSOFT	MAYIS'93
SUPER HERO	PSYGNOSIS	MAYIS'93
ARABIAN KNIGHTS	KRISALIS	MAYIS'93
CYBER SPACE	EMPIRE SOFTWARE	MAYIS'93
ALIEN III	PROBE SOFTWARE	MAYIS/HAZİRAN'93
DARKSUN-SHATTERED LANDS	SSI/U.S.GOLD	MAYIS'93
ELITE II	KONAMI SOFTWARE	MAYIS/HAZİRAN'93
EYE OF THE STORM	EMPIRE SOFTWARE	MAYIS'93
GUNSHIP 2000	MICROPROSE	MAYIS'93
SNOW BROS	OCEAN	MAYIS'93
SUPER FROG	TEAM 17	MAYIS/HAZİRAN'93
TERMINATOR II (NEW VERSION)	ACCLAIM	MAYIS'93
WINTER CHALLENGE	ACCOLADE	MAYIS'93
WORLD CLASS RUGBY II	DOMARK	MAYIS'93
SPACE.INC	INTERNECINE	MAYIS'93
WORLD CLASS SOCCER	AUDIOGENIC	MAYIS'93
SPLASH GORDON	MILLENIUM	MAYIS'93
GNOME ALONE	ICE SOFTWARE	MAYIS'93

OYUNUN ADI	FİRMASI	YAKLAŞIK TARİHİ
CHUCK'S WORLD	FISSION SOFTWARE	MAYIS'93
PEROXIDE GIRL	FISSION SOFTWARE	MAYIS'93
METAMORPHOSIS	FLAIR SOFTWARE	MAYIS/HAZİRAN'93
BIZZY BROS	LORICIEL	MAYIS'93
THIERRY MAGNALDI RALLY CROSS	LORICIEL	MAYIS'93
REXX MEDULAR	MICROPROSE	MAYIS'93
F15 STRIKE EAGLE III	MICROPROSE	MAYIS'93
THE LEGACY	MICROPROSE	MAYIS'93
COMBAT AIR PILOT	PSYGNOSIS	MAYIS'93
URIDIUM II	RENEGADE	MAYIS'93
KINGS QUEST VI	SIERRA	MAYIS'93
THE INCREDIBLE MACHINE	SIERRA	MAYIS'93
SUPER SWIV	STORM	MAYIS/HAZİRAN'93
MIGHT AND MAGIC II	ELITE Soft	MAYIS'93
SERLOCK HOLMES	ELECTRONIC ARTS	MAYIS'93
CYBER ZERK	21 CENTURY	MAYIS'93
AMANDA	OCEAN	MAYIS'93
SIEGE	ELECTRONIC ARTS	MAYIS'93
HARRIER JUMP JET	MICROPROSE	MAYIS'93
ASTAR	LINEL	MAYIS'93
BUCK ROGERS MATRIX ZUBED	S.S.I/US.GOLD	MAYIS'93
CENTER BASE	RELINE	MAYIS'93
EYE OF THE BEHOLDER III	S.S.I/US.GOLD	HAZİRAN'93
CLUTCH CABLE	CORE DESIGN	MAYIS'93
GRAND PRIX UNLIMITED	ACCOLADE	MAYIS'93
HOME ALONE II	CAPSTONE	MAYIS/HAZİRAN'93
LA.LAW	CAPSTONE	MAYIS/HAZİRAN'93
THE DARK SIDE	CAPSTONE	MAYIS'93
THE TAKING OF BEVERY HILLS	CAPSTONE	MAYIS'93
CORPORATION II	CORE DESIGN	MAYIS'93
ZELORIA	CORE DESIGN	MAYIS'93
BUZZ ALDIN'S INTO SPACE	INTERPLAY	MAYIS'93
SPECIAL SERVICES	KRISALIS	MAYIS'93
GOLDEN EAGLE II	LORICIEL	MAYIS'93
THE MYSTERY GAME	LORICIEL	MAYIS'93
POND ON THE MOON	MILENNIUM	MAYIS'93
DWAGONS	MIRAGE SOFTWARE	MAYIS'93
DEFENDER III	MADWAY/SYSTEM 3	MAYIS'93
CANNON FODDER	SENSIBLE SOFTWARE	MAYIS'93
SUPER CAULDRON	TITUS SOFTWARE	MAYIS'93
FRONTIER	KONAMI	MAYIS/HAZİRAN'93
CHEDDAR GEORGE	RAGE SOFTWARE	NİSAN/MAYIS'93
JAMES POND 3 OPERATION STARFISH	MILLENIUM	MAYIS'93
SOCCER KID	KRISALIS	MAYIS'93
DRACULA	PSYGNOSIS	NİSAN'93
BODY BLOWS	TEAM 17	NİSAN'93
CHAOS ENGINE	RENEGADE	HAZİRAN'93
DESERT STRIKE	ELECTRONIC ARTS	MAYIS'93
GOAL (KICK OFF 3)	VIRGIN GAMES	TEMMUZ'93
AN AMERICAN TALE	ACCOLADE	MAYIS'93

SINIR
TANI
MAYIN





Özene bezene hazırladığınız 3D tasarımınızın hesaplanması için saatlerinizi kitap okuyarak geçirdiniz ve artık bitmesine çok az kaldı ve birden...

Yeni bir bestenin en güzel yerinin notaları parmaklarınızdan klavyeye aktarılıyor, son sample'ınızı da yüklüyorsunuz ve ...

... karşınızda öldürücü bir mesaj beliriyor:



* Not Enough Memory !

* Yeteri kadar hafıza yok

Şimdi ne yapacaksınız?

Ram, herzaman için problem olmuştur. En büyük sorun ise hiçbirzaman yetmemesidir. Konumuza balıklama dalmadan önce burada gerekli olduğunu düşüdüğümüz hafıza miktarlarının genelleme yaparak elde edildiğini hatırlatmak isterim. Çok özel şartlarda çalışan programlar Ram tüketmeye bayılırlar (Art Department'da olduğu gibi).

Öncelikle proramların yeterinden de fazla hafızalarda rahatlıkla çalışabildiklerini belirtmek isterim. Böyle durumlarda programlarınız kendilerini daha rahat hissedecek ve bunun karşılığındada sizi ödüllendirecektir. Bakalım ne çibi ödüller varmış.

RAM RAM RAM!
Niçin bu kadar gerekli bu zımbırtı? Ekstra hafıza sayesinde neler yapabilirsiniz? Size bölüm bölüm bunları açıklıyoruz...

ANİMASYON

Arka arkaya resimleri biraraya getirerek animasyon yapan programlar, (DPaint III, IV, Disney Animation Studio, Movie Setter, v.b.) hafıza bol olduğu takdirde, size daha uzun animasyon yapma olanağı sağlar. Artık elinizde 4-5 saniye civarında sürecek bir animasyon yerine, 1-2 dakika sürecek bir yapıt olacaktır. Hemen aklınıza "Ben bu kadar uzun bir animasyonu bir diskete nasıl sığdıracağım?" diye bir soru gelebilir. En o zaman da animasyonunuzu birkaç parçaya ayırmanız gerekiyor. Aslında bu sorunun en iyi çözümü bir harddisk almak.

SES ÖRNEKLEME

Ses örneklemedeki mükkemelliği tartışılmaz Audio Master II ve III, sesleri hafızanın büyüklüğüne bağlı olarak örnekler. Tabi örnekleme kalitesini azaltarak, bu uzunluğu artırmanız mümkün. Ama o zaman da Amiga'nızdan, Amiga'nıza yakışmayacak sesler çıkar. Ama bir de düşünün Ram'iniz 9MB! Artık Amiga'nızdan örnekleme kalitesi yüksek olarak örneklenen, dakikalar süren, nefis bir ses duyarsınız. Bu bir parça da (müzik) olabilir. Hele çekimi CD'den yaptıysanız, mmm. Ayrıca sample da kaliteli olmalı. Tabii yine aklınıza, uzun bir sesin bir floppy diskete saklanmasının mümkünsüzlüğü gelmekte. Anlıyorum. O zaman, sesi de parçalayın (?!).



KELİME-İŞLEM ve M.Ü. YAYINCILIK

Kelime-işlem programlarında genellikle yazdığınız yazıların yanına resim de eklemek istediğiniz zaman hafızaya ihtiyaç duyulur. Veya bir kitap yazıyorsanız ve bunun bir kerede printer dan çıkmasını istiyorsanız, yine lazımlı. Fazla çip sayesinde Amiga'nızın Multi Tasking özelliğinden faydalanarak aynı anda daha fazla dökümanı inceleyip, kullanırsınız. ProWrite ve ProText multi tasking çalışan bu tür programlardan bazıları. Yazılarınızı grafikle birleştirmek isterseniz PenPal, Excellence ve Wordworth bu işi görür. Çok hafıza = daha fazla yazı ve grafik.

Masaüstü yayıncılık için de aynı şeyler geçerli. Ama bu türce, resimler daha kaliteli alınır. Bu 24 bitlik bir resim de olabilir. ProDraw, Draw 4D, PPage ve PageStream bu türün temsilcileri... Sadece 1MB ile ProPage ve PageStream'i kullanarak basit sayfalar, 3MB ile de daha detaylı ve etkileyici sayfalar yaratmak mümkün.

PROGRAMLAMA

Devpac 2 ve 3 tam anlamıyla ek hafızadan faydalanan programlar. Öyle ki 1 MB'ın üstünde hem source kodunu, hem obje kodunu, hem text editörü, hem de debugger'ı hafızaca aynı anda tutarak çalışmak mümkün. Diğer bir avantaj da çok uzun makina kodlarını debugger ile compile etmeden önce hafızada test edebilmek. Basic benzeri şahaser AMOS, ek hafıza sayesinde birden fazla Amos programını hafızada depo edebiliyor (Accessories). Bunun dışında alt programların bolluğu da söz konusu. Tabi bu tüm diller için geçerli. Ayrıca ARexx diliyle uğraşacaksanız, hı hı yine more chip lazım.

3 BOYUT TASARIMLARI

Genelde tüm 3D Ray Tracing programlarının (Imagine, Real3D, Sculpt) ek hafızaya ihtiyacı oldukları kesin. Bu tip programlar şekilleri ve cisimleri ışın tarama sistemiyle, 3 boyutlu olarak çizerler ve bir cisimdeki nokta sayısı fazla olursa, o cisim daha gerçekçi (gerekiyorsa daha yuvarlak) olarak render edilir. Şüphesiz nokta sayısının fazlalığı hafızaya bağlıdır. Şöyle yansımalı, texture kaplı bir render işlemi de, standart bir Amiga'da saatlerce sürer yani. Bol memory ve 'stack' komutu sayesinde bu işlem az da olsa hızlanır. Ama gerçekten bu işlemi hızlandırmak isterseniz, hızlandırıcı kart almak şart!

DOSYALAMA PROGRAMLARI

Bu kategori biraz istisna. Çünkü iki çeşit dosyalama sistemi (database) var. Birinci tip database'ler kayıtları diskette tutar. Bu tip dosyalama sistemleri için ek bir hafızaya gerek yok. Diğer çeşitte ise (en çok kullanılan sistem) kayıtlar hafızada tutulur. Bunlar sonradan bir kayıt birimine aktarılırlar. Pro-Data, DBase, SuperBase serileri bu sınıfa girer. Doğal olarak hafızanız ne kadar bol-sa, daha detaylı ve daha çok kayıt depolanır.

İŞ PROGRAMLARI

Spreadsheet diye çağrılan bu tip programlar, ekrana sığmayan dev tablolardan oluşurlar. Ancak kursörü kullanarak, görünmeyen yerlere ulaşırsınız. Ama ekran çö-

zünürlüğünü artırarak, daha fazla veriyi ekranda bir kerede niye görmeyelim? Unutmayın çözünürlük yükseldikçe hafıza eksilir. Ayrıca, verdiğiniz formül, kolon veya veri sayısı fazlaysa o zaman mutlaka ek hafıza gerek. RAM'ı, işleteceğiniz işyerine benzetirseniz, bir bakkal 2 MB ise bir süpermarket 4 MB ve üstüne eşit olur. Bu tip programlara örnekler ise ProCalc, VIP, Lotus 123.

OYUNLAR

Bu bölümde aslında pek bir şey söylemeye gerek yok. Zaten çoğumuz oyun almaya gittiğimiz yere "Abü bu Megabayt oynu mu?" diye sormuşuzdur. Hafıza bol ise ve oyun destekliyorsa sprite animasyonları, effektler, oyurun oynandığı alan daha büyük olur. Oyun ismi yazmıyorum, yazamadıklarım alınır sonra...

Sonuç olarak; Her Amiganın ek bir RAM kartına ihtiyacı var. Tıpkı sizin Amigaya olduğu gibi...

NE KADAR HAFIZAYA İHTİYACIM VAR?

Bu bölümde, belli hafıza miktarlarının, multitasking'e, sürücülere ve programlara olan etkilerini bulacaksınız. Bunlara ait iki de grafik var. Ayrıca buradaki açıklamaların ve şekildeki grafiğin, Amiga için 'en ideal hal' olduğunu da belirtmeliyim.

512 K.(Standart): Amiga'nın adının oyun makinası diye çıkmasına sebep, gerçekten oyunun dışına çıkılamıyor. Ekstra sürücü bağlayınca, belli bir buffer harcanıyor. Geriye kalan hafıza da yetmiyor. Hatırlarsanız, bazı oyunların başında "disconnect all drives" yazısı çıkar. Multitasking özelliği ise çok yetersiz.

1 MB: Yine oyun diyeceğim ama, zor da olsa iyi programlar çalışıyor. Hafızadan kazanmak için, ek sürücü bağlantıları kesilmeli. Programlar kısa olduğu taktirde, tam anlamıyla multitasking'den yararlanırsınız. Çoğu program 1MB için hazırlanmıştır.

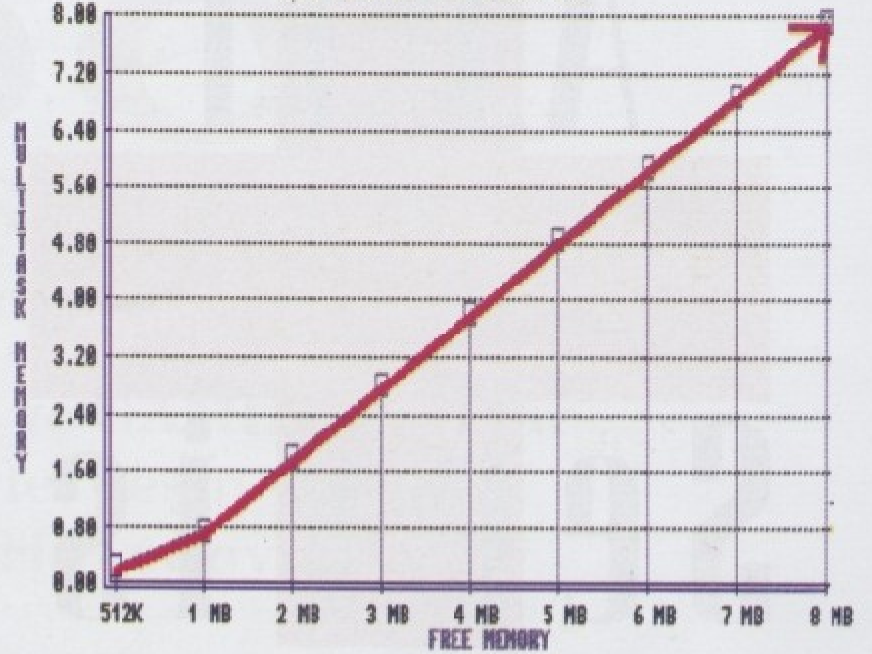
2 MB: Birkaç program dışında, ek sürücüleri devredışı bırakmaya gerek yok. Hard disk bağlantısı gayet rahat. İki veya üç adet, uzunluğu fena olmayan programlar multitask çalışır. Hard diske göre daha hesaplı (çünkü beleş) bir sürücü olan RAD, rahatça kullanılır. Tek sorunu ise kapatınca yok olması.

3-4 MB: Artık disk sürücüler ve hard disk sisteme yük olmadığı gibi, sürücülere ait buffer'ler arttırılarak (AddBuffers) ışık hızına ulaşılır (3.0E8 m/sn). Birkaç program aynı anda çalışabilir. İdeal seçim!

4MB+: ARexx ile bağlantıya geçilerek, insan faktörüne ihtiyaç olmadan, sistem bağlantıları Amiga'ya bırakılabilir. Multi tasking için yorumu size bırakıyorum. 3 Boyutlu render işlemleri noktaların artmasından kaynaklanarak daha gerçekçi ve doğal sonuçlar verir. Böyle bir sistemi hard disksiz düşünmek aptallık olur. Mesela saniyeler içerisinde 8MB'lık bir program yığıntısını hafızaya yüklemek varken.. Di mi ama? Bu sayede copy işlemi cluvv..!

HIZLANDIRICI KARTLAR : Üzerlerinde 680X0'nın (X=2,3,4..) dışında RAM da bulunan kartlardan bahsediyom. 'Rüzgar Gibi Geçti' filmi bu kart sayesinde çekilmiştir. Tüm uçuş simülasyonları ve benzer tipteki oyunlar, oynanabilirlik, gerçekçilik, mükemmellik verir. Workbench bir sanat eseri haline gelir. Zzz ikonunu görebilirseniz, Tel: 900900Üçyüzküsür (bir Action Replay MK III Hediye). Bu hızla ve bol çipram ile 3D ve masaüstü yayıncılıkta diğer makinaları döver.

Pahalı ama, bence ek hafıza almanın en karlı yolu.



RAD ÜZERİNE

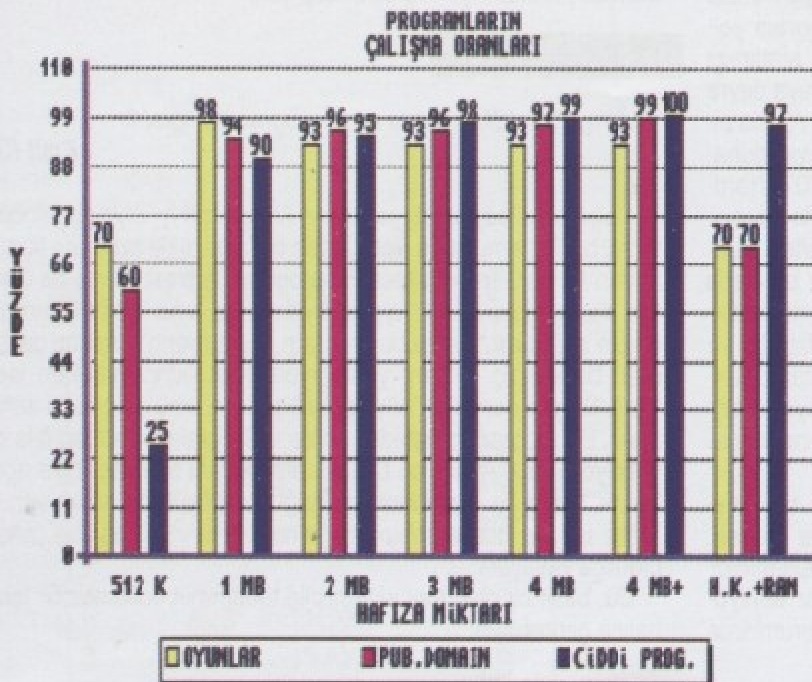
Son olarak RAD diskin, hafıza bol olduğu zamanki faydasından bahsedeceğim. Eğer toplam hafıza 1.5 MB veya üstünde ise herhangi bir disketi RAD'a kopyayabilirsiniz.

Mesela RAD'ın içerisine Workbench'i kopyaladınız, artık makinaya her reset attığınızda, Workbench DF0'dan değil de RAD'dan yüklenecektir. Ta ki başka bir disketi DF0'a atıncaya kadar...(Bu özellik 2.0 makinalar için geçerli ama 1.3 lerde de mountlistte ufak bir değişikle bu iş O.K.)

Bu sayede RAD: şüphesiz Workbench'i en hızlı yükleme yolu oluyor. Hatta harddiskten bile daha hızlı (Eh ne de olsa hard diskin içerisinde bazı parçalar oynuyor). Yalnız RAD'ın bir problemi var; O da tıpkı bir floppy disket gibi read/write error vermesi. Hihoha? Ve bunun sebebi hala bulunamamış. Bazı programların RAD'ın bulunduğu hafıza adreslerine yerleşme isteklerinden olduğu sanılmakta.

Gücünüz bir hard disk almaya yetmiyorsa ve hızlı bir Workbench istiyorsanız, makinanız en az 2MB'lık bir hafızaya sahip olmalıdır. Unutmayın bu sayede RAD de genişler ve tüm disketleri (DOS Disk olmak şartıyla) RAD'den saniyeler mertebesinde yükleyebilirsiniz, ama önce RAD açıp içine kopyalamanız gerekiyor. Denemesi gerçekten de bedava!

N. HAKAN AKBAŞ



Acil Servis

Merhaba,

Bir kez daha Acil Servis yaralarınızı sarmak, programlarınızı tedavi etmek amacıyla huzurlarınızda.

Bu ayın ağırlıklı konusu PC'ler. Çoğu Amiga sahibinin kafasında PC'lerin performansları ve Amiga ile olan ilişkileri hakkında soru işaretleri var. Temel olarak iki tür soru var. İlki Amiga ile PC arasında nasıl bir iletişim sağlanabileceği. PC'lerin dünya çapına yayılmış geniş bir kullanıcı gurubu olduğunu düşünürsek bu tür bir soru gelmesi oldukça doğal. İkinci soru ise nispeten daha klasik, 'Amiga'mı satıp bir PC'mi alsam, yoksa Amiga'ma bir harddisk alıp daha profesyonel bir sistem mi kursam ?'. Bu sorunun temelinde ise genel olarak piyasaya hakim bulunan 'Benim bilgisayarımın modası geçerse Sinclair, Atari gibi piyasadan silinip giderse n'aparım ?' endişesi. Ben bu iki konuya da yerimiz yettiğince değinmeye çalıştım.

Amiga'mı Pc'mi

Bir arkadaşımla beraber Amiga'larımızı satıp birer PC almayı veya Amiga'larımıza hard disk almayı düşünüyoruz. Ne tavsiye edersiniz ?

Semih Küçükyılmaz

Bilgisayarınızı ne amaçla kullandığınızı belirtseniz size çok daha fazla yardımcı olabilirdim. Bunu bilmediğim için genel çözümlerden bahsedeceğim. Herkesin kabul ettiği bir gerçek PC'lerin evrensel olduğudur. Yani bir PC sahibi olursanız çok geniş bir program yelpazesinden yararlanabilirsiniz. Bunun yanında kullanım alanınıza göre bir dostunuzun hazırladığı materyali(bir yazı, grafik veya devre şeması gibi) kolaylıkla bir disket sayesinde edinebilirsiniz. Ayrıca piyasada oldukça uzun bir süreden beri bulunması nedeniyle donanım desteği açısından da PC'ler oldukça ilerde. Bir A-500'e HardDisk takılması PC'ye takılmasının iki katından daha fazla paraya mal oluyor. Bunun yanında hız da önemli bir unsur. Şu anda piyasadaki kötü bir 386 yaklaşık Amiga'nın en az 3 katı kadar bir hızda çalışıyor. Başta tasarım çalışmaları olmak üzere bütün matematiksel uygulamalarda bu hız farkı fazlasıyla ortaya çıkıyor. Tabi bu ve bunun gibi özellikler PC'leri özellikle programcılar açısından oldukça çekici bir makina haline getiriyor. Bunun aksini söyleyebilecek kişilere bir kez olsun Amiga'da bir C programı compile etmeye çalışmalarını öneririm.

Tabi ki PC'lerin bunun yanında bazı dezavantajları var. Her şeyden önce fiatları Amiga500 ile karşılaştırılamayacak kadar yüksek. Bunun yanında Harddisk olmadan nerdeyse hiç bir iş yapılamıyor. 640K'lık base hafızasının getirdiği kısıtlamalardan hiç söz etmiyorum bile. Ve son olarak ta PC'ye söz geçirmenin bazı durumlarda deveye hendek atlatmaktan bile zor olduğunu, bir çok yeni kullanıcının PC'yi çok düşmanca bulduklarından dolayı bilgisayardan nefret ettiklerini söylemeden geçemeyeceğim. bunlardan bazıları bilgisayarın kendisine özel olarak sorun çıkarttığını söyleyecek kadar bile ileri gitmişlerdir. Bu ve bunun gibi sebepler PC'lerin bilgisayarla pek fazla ilgilenmeyip sadece branş dallarında bilgisayar kullanan kişilerin pek fazla tutmadıkları (daha doğrusu kullanmayı beceremedikleri) bir bilgisayarlar olarak nitelendirilmelerine yol açmıştır.

Gelelim Amiga'nın iyi yanlarına. Amiga tam anlamıyla her iş için kullanılabilecek bir bilgisayar. Müzikten animasyona, iş amaçlı kullanımlardan endüstri makinelerinin kontrolüne kadar bir çok alanda Amiga'nızı kolaylıkla kullanabilirsiniz. Ayrıca Amiga size daha açılır açılmaz multitasking gibi bir olanak sunmakta. PC'lerde bu işi yapmak için 32 bitlik çok çok hızlı 4Mb'a yakın hafızaya sahip bir makinaya ihtiyacınız var. Ayrıca bir Amiga kullanıcısı için PC tam anlamıyla aptallıklarla dolu bir makina.

Sonuç olarak tüm Amiga'dan PC'ye geçmeyi düşünenlere söyleyeceğim şu, eğer profesyonel bir programcı olmak istiyorsanız hiç durmayın fakat eğer dostça bir ortamda bilgisayarınızla oyun oynamaktan proje çizmeye kadar bir çok işi bir arada yapmak bu arada profesyonelliğe yakın programcılıkla uğraşmak istiyorsanız Amiga paranın alabileceği en iyi bilgisayar.

Rad ve iki disklik oyunlar

Kolaylık olsun diye Battle Chess oyununu Rad'den oynamaya kalktım. Bütün diski güzelce Rad'a attım. 1Mb hafızam yetti. Fakat Rad'dan yüklemeye kalktığımda benden disketi istedi. Ne yaptıysam bunu engelleyemedim.

Ender Aydın

RAD Amiga Dos'un bizlere sağladığı oldukça kullanışlı bir özellik ama arkadaşımızın yaptığı gibi tek disketlik bir oyunu RAD'e atmanın pek kullanışlı bir yanı yok. Asıl kullanışlı olan tek drive sahibi kişilerin bir oyun veya programın ikinci disketini hafızaya atmaları.Bu iş için her şeyden önce diskin Dos disketi olması gerekmekte. Dos olmayan disketlerde kesinlikle bu tür bir uygulama yapmaya imkan yok. Ondan sonra minimum 1.5 Mb toplam hafıza lazım,zira 880K'ı Rad'a ayırdıktan sonra geriye kalan 120K hiç bir şeye yetmez, ayrıca Wings gibi 1Mb oyunlarda 2Mb hafızanın altı kurtarmıyor. Disketi hafızaya atmak için en iyi yol bilgisayar ile verilen WB disketinde bulunan DiskCopy komutu. Yapmanız gereken - Diskcopy Df0: to Rad: - yazmak. Bundan sonra ise söz konusu disketi drive'a yerleştirip return tuşuna basın. Bu satır ile artık bilgisayar ikinci diskete her ulaşmak istediğinde Rad'a ulaşacaktır. Bundan sonra programın çalışmaması için hiç bir sebep yok.

PC Emulatorleri

Amiga için IBM uyumlu en iyi program hangisi ?

Emil Kızılok

Doğrusunu söylemek gerekirse Amiga için iyi diye nitelendirilebilecek bir PC emulatörü yok. Zaten bu amaçlı iki program var. Bunlardan ilki eski Transformer. Bu program ile biraz yavaş da olsa bütün dos uygulamalarını yapabiliyorsunuz ama Herkül kartını bile emüle edemiyor. Ayrıca bu program multitasking'i kapatıp çalıştığından, başka hiç bir şey yapamıyorsunuz. İkinci program ise PC Task. Bu programın en büyük özelliği CGA emülasyonuna sahip olması. Bu program çalıştıktan sonra CGA grafikli oyunları bile oynayabiliyorsunuz. Ayrıca bu bir task olarak yani multitasking'e açık çalışıyor. Fakat bu özelliklerin getirdiği çok büyük bir sorun var. O da 7Mhz işlemci hızına sahip Amiga'nın bir de multitasking çalışırken oldukça yavaşlaması.

Bu, basit bir directory alımını bile tahammül edilemez bir işkence haline getirebiliyor.



REDOX
BİLGİSAYAR

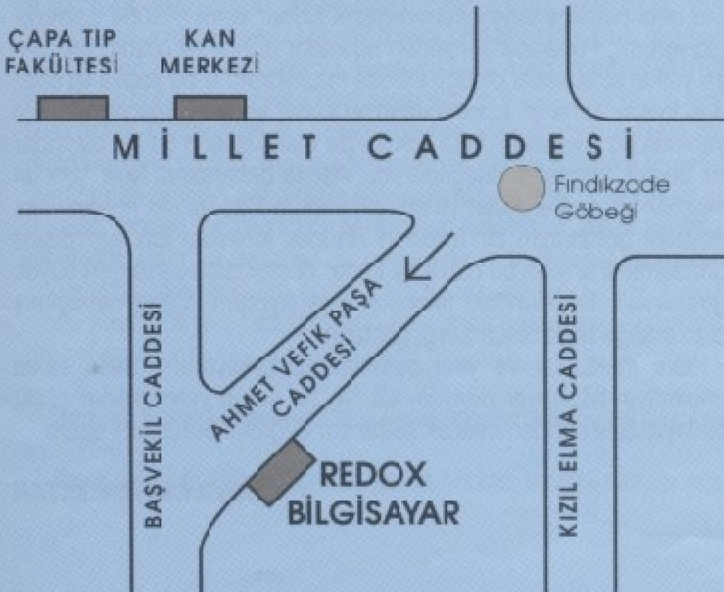
SEGA, MEGA DRIVER ve GAME GEAR'lar muhteşem taksitlerle, peşin - vadeli Game Boy ve El Tetris'i ve oyunları.

Oyun kartuşları kiralanır ve değiştirilir.

Her türlü Hardware - Software ürünler uygun fiyatlarla.

Kullanılmış bilgisayarlarınız alınır - değiştirilir.

PC kullanıcıları aradığınız programları bulamıyorsanız bize uğrayın.



REDOK BİLGİSAYAR
Ahmet Vefik Paşa Caddesi No: 59
Odabaşı / ÇAPA / İSTANBUL
Tel: 589 26 18

Yine PC

286 PC'de yaptığım grafikleri ve dosyaları; Amiga IFF'e çevirebilirmiyim ?

Nazmi Umut Aktan

Bunun için ArtDepartmentProffessional kullanmanız gerekmekte. Bu program hemen hemen bütün PC grafik formatlarını okuyup Amiga'ya çevirebiliyor (256 renkten 4096 renge gibi) Fakat gerçekten de profesyonel olan bu program çok çok fazla hafıza yiyor. Bir fikir vermek için şöyle söyleyeyim, bazı resimler için 2,5 Mb bile yeterli olmayabiliyor. Iff dışında diğer dosyaları Dos2Dos, CrossDos veya Messy programlarıyla transfer edebilirsiniz. Bu programları dergimizden kolaylıkla temin edebilirsiniz. Ayrıca gelecek sayılarda bu konuda bazı PD programları açıklayacağız.

Bu arada, kopya referandumuna hala (!?) mektup geliyor. Kopyaya karşı ama kopya satın almaktan başka şansı olmayanlar (mali durum veya orijinal pahalılığı...) veya kimseyi takmayanlar...

Kopyalamalı mı, kopyalamamalı mı ?

Ben (elimden geldiğince) kopyaya karşı olan bir Amiga kullanıcısıyım. Benim kopyaya karşı olmamın sebebi başkalarının düşündüğü gibi oyunlar ucuz diye veya vatandaş ucuz oyun alarak kazıklansın diye değil, bu olayın bir haksızlık olduğuna inanmamdır. Hiçbir insanın, üretilmiş bir emek karşılığında istenen ücret fazla diye gidip onu çalmaya hakkı yoktur (Hiç kimse A3000 çalmıyor mesela). Kopyacıların savunması 'Kopya yapılmalı' değil de belki 'Bu şartlarda Türkiye'de kopya kaçınılmaz' olabilir. Eğer söylendiği gibi kopyaya evet denilseydi kimse oturup ta babasının hayrına o kadar zaman uğraşıp program yazmazdı, sonuçta kendi oyunlarını kendileri yapmak zorunda kalırlardı.

Sadece fikirlerini değiştirmeleri için arkadaşlardan birkez daha düşünmelerini rica ediyorum. Şu şartlar altında kimseden kopyayı bırakıp orjinal almasını isteyemem çünkü aralarında gerçekten büyük bir uçurum var. Benim de kopya kullandığım bir gerçek, iki sene içinde aldığım oyunlardan sadece ikisi orjinal. Fakat ben kopyaya hayır diyorum. Bence (bilgisayarını seven) herkes böyle düşünmelidir. İnanıyorum ki bu düşüncelerin karşısında yetkililer şartları bize göre ayarlamak için ellerinden geleni yapacaklardır. Türk bilgisayar alanının gelişimi için bu şarttır. Kopyaya Hayır !!!

Ceyhun Özata

Ceyhun arkadaşımızın bu içten ve mantık dolu mektubu gerçekten beni oldukça sevindirdi ve güzel fikirler verdi (A3000 çalmaya gidiyorum). Piyasada gerçekten bu kadar bilinçli ve çözüm üretmeye yatkın kullanıcılar olduğu sürece inanıyorum ki bu kopya işi ortadan kalkar. Sıradan kullanıcıların bu kadar konu ile ilgili olmalarının yanında bu piyasanın daha çok içinde olan kişilerin bu işe bu kadar az destek vermeleri düşündürücü. Aslına bakarsanız New York'un meşhur bir mahallesinin ismini taşıyan ve Türkiye'nin en çok ismi duyulan gurubunun bir üyesinin Hançeri kırılması için yurt dışına göndermesi onların bu olaya ne kadar destek olduklarının en büyük göstergesi. Bu alandaki herkese sesleniyorum, lütfen harcanmış olan emeğe biraz olsun saygı gösterin.

Yeni mektuplar ve yeni sorunlarınızı bekliyorum. Şunu sakın unutmayın bilgisayar dünyasında hiç bir sorun yeteri kadar güçlü patlayıcılarla çözülemeyecek kadar zor değildir. Görüşmek üzere.

KIVILCIM HİNDİSTAN



AMOS PRO

Merhaba Amos severler,

İlk iki sayımızın da hızla tükendiğini duyduk, ee olsun okadar da! Ne de olsa dağlar kadar AmosPro var. Aslında tüm başarıyı üstlenmek biraz bencilce, neyse canım geri kalanlar da pek kötü sayılmaz (ah, vurmayın, tamam tamam...).

Gelelim bu sayıya, geçen ayki yazımın ardından gelen mektuplar bana Amos Pro'nun gidişini biraz değiştirme gereğini hissettirdi. Haklısınız, ne diyeyim? Tabii elinizde döküman veya yardımcı olacak hiçbirşey yok. İlk sayıdan itibaren yazılarımda üst seviye programcılık ve ileri Amos anlatmaya çalışıyordum. Ama gelen mektuplar okuyucuların Amos komutları üzerinde biraz daha fazla durulmasını istediği yönünde. Bu ay yine **Screen Offset** üzerine örnekler verecektim ama onun yerine ekran açma komutu ve ekran üzerinde düzenleme komutlarından bahsedeceğim.

İlk komut **Screen Open**. Hepinizin tahmin edebileceği gibi ekran açmaya yarayan bir komut. Ne de olsa herşeyi ekranda gösteriyoruz ve en çok kullanacağımız komutlardan biri de bu. Kullanılışı ise :

Screen Open [Enum],[W],[H],[Rs],[Emod]

Enum : Ekran Numarası. Buraya 0 ile 7 arası bir değer verebilirsiniz (Sebebi Amos'un enfazla 8 ekran açabilmesi).

W : (Width) Ekranınızın X ekseninde sahip olduğu nokta (pixel) sayısı.

H : (Height) Açtığınız ekranın Y ekseninde sahip olduğu nokta sayısı.

Rs : Renk sayısı.

EMod : Amos buraya kendi tanıdığı bazı kelimeleri kabul etmekte. Bunlar ; Lowres, Hires (ki normalde Med-Res diye geçer) ve Lace yani Interlace modu.

Şimdi Amiga'nızın kabul ettiği ekran çözünürlüklerini ve bunların Chip Memory'de kapladıkları alanları vermek istiyorum. Tablodaki liste sanırım işinize yarayacaktır.

Bu liste klasik Amiga modelleri için geçerlidir. Bildiğiniz gibi yeni nesil Amiga'lara yeni modlar eklendi. Amos'un elimizdeki versyonunun bu modları ne ölçüde desteklediğini test edemedim. Bu yüzden yeni modları listeye yazmadım. Ama ekranınızın kapladığı hafızayı hesaplamak için şu formülü kullanabilirsiniz.

Hafıza = (Width x Height x Bitplane sayısı) / 8

Formülde yeralan Width ve Height terimlerini yukanda açıklamıştım. **Bitplane sayısı** ise renk sayısından yararlanılarak hesaplanır. Renk sayısı; 2 üssü **Bitplane sayısı**'dır. Yani 32 renge sahip bir ekran 5 **Bitplane**, 64 renge sahip bir ekran ise 6 **Bitplane**'dir. Klasik Amiga modellerinde kullanabileceğiniz maximum bitplane sayısı 6'dır. Yani, maximum 64 renge çıkabilirsiniz. Eminim şu anda karşı karşıya konuşuyor olsaydık, bana ' **HAM** modu nasıl oluyorda oluyor ' sorusunu soracaktınız. Ham, sadece Amiga grafik sisteminde uygulanabilen bir hile. Diğer sistemlerde (VGA, SVGA ve diğer kötü grafik kartlarında) bu şekilde bir hile yapamazsınız. **Ham** modunda ekrana ait tüm renkleri tanımlamak yerine 32 rengi tanımlarsınız (zaten makina daha fazla renk tanımlamanıza izin vermez) geri kalan renkler ise bilgisayar tarafından tanımlanır. **HAM** ekranlarda, dikkat edilmesi gereken bir nokta, ekran **X ekseninde** kaydırılmaya çalışılırsa renklerin bozulacağıdır. Bu yüzden ekranı X ekseninde kaydırmayın (Tabi renklerin bozulmasından zevk alıyorsanız, bol bol kaydırın).

Sanırım Screen open üzerinde yeterince durduk. Şimdi bazı ufak komutlar:

Curs on / off: Ekran açtıktan sonra hepiniz sevimli Cursor'ınızın ekranda oluştuğunu göreceksiniz. Eğer cursor ekrana çıkmasın diyorsanız ekran açtıktan sonra **Curs Off** komutunu yazmalısınız. Tekrar cursor çıksın istiyorsanız **Curs On** komutunu vermelisiniz.

Flash Off: Herhangi bir ekranı ilk kez açtığınızda 3 nolu renk Amos tarafından özel olarak tanımlanır. Yani, 3. rengi kullanarak bir kutu çizdiğiniz zaman yada ekranın herhangi bir bölgesini boyadığınızda, buranın parladığını göreceksiniz. Bu parıldamayı yoketmek için **Flash Off** komutunu kullanmanız gerekiyor. Flash komutunun diğer bir kullanımı sayesinde de istediğiniz herhangi bir rengin parıldamasını sağlayabilirsiniz.

Bu kullanım ise ;

Flash [renk],"(rgb,bk)(rgb,bk)(rgb,bk)...".

Hide : Mouse pointer'ının ekranda görünmesini engeller.

Show : Mouse pointer'ının tekrar görünmesini sağlar.

Screen [ScrNum] : Scrnum ile belirtilen ekranı aktif hale getirir.

Screen Hide [ScrNum] : Komut ScrNum ile no'su veilen ekranın görüntüye çıkmasını engeller.

Screen Show [ScrNum] : Screen Hide kapatılmış ekranın tekrar görüntülenmesini sağlar.

Load Iff ["Dosya ismi"],<scrNum> : Dosya ismi olarak verilen resmi scrNum ile belirtilen ekrana yükler. Ekran açılmamışsa resme uygun olarak açar. ScrNum verilmez ise aktif screen'e yükler.

Save Iff ["Dosya ismi"] : Aktif ekranı Iff olarak verilen isimde saklar.

Screen Close [ScrNum] : ScrNum nolu ekranı kapatır.

Aslında tamamen komutların anlatımına yönelik köşeler yazmayı pek istemiyorum fakat görülüyor ki biraz daha ileri gidebilmemiz için bu şart. Bu nedenle, bu ay anlattığım bilgileri bilen ve yazımdan sıkılanlara söyleyecek birşeyim yok. Gerçi ülkemizde kitap ve döküman sıkıntısı çekildiği sürece bu tür yazılara yer ayırmak zorundayız.

Yine hatırlatmadan edemeyeceğim, bana yazın, yine yazın, tekrar yazın ve hatta yeniden yine yine yeni yeni yazın. Anladınız değil mi? Nereye mi?

AMIGA Dergisi
PK: 41 - 81311
Bahariye / İSTANBUL

Gelecek sayılarımızda tekrar, yeniden yine yine yeni yeni AmosPro'larda görüşmek dileğiyle. Bol problemli AmosPro günleri dilerim (sizin dertleriniz olmazsa ben burayı yazamam tabii!).

TOLGA KAHRAMAN

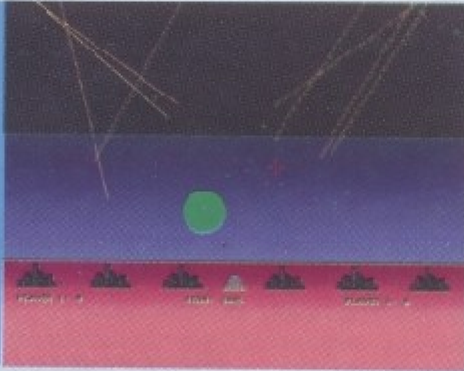
Çözünürlük	Renk Sayısı	Hafıza
320x256	2	10 KByte
320x256	4	20 KByte
320x256	8	30 KByte
320x256	16	40 KByte
320x256	32	51 KByte
320x256	64	61 KByte
320x256	4096	61 KByte
640x256	2	20 KByte
640x256	4	40 KByte
640x256	8	61 KByte
640x256	16	81 KByte





Manyetik Paket'in üçüncüsüne ulaştık. Yoğun ilginiz bu türde bir girişimin ne kadar gerekli olduğunu gösteriyor. Yakında Manyetik Paket birçok Amiga mağazasında bulunabilecek. Hatta şimdiden satılmaya başladı bile. Yalnız bu konuda ufak bir uyarımız var, lütfen bizim hazırladığımızdan emin olduğunuz Manyetik Paket'leri satın alın. Çünkü bu disketler her türlü virüs ve hata kontrolünden geçtikten sonra titiz işlemlerle çoğaltılmaktadır. Bildiğiniz gibi virüsler tamamen kopyalama ile yayılırlar. Sağlıklı programlarınızın olabilmesi için dikkatli olmalısınız.

Bu ayın incilerine gelince, herkesin ilgi alanına yönelik program ve oyunlar derledik. Hepsini beğeneceğinizden eminim. İşte koleksiyonunuza ekleyebileceğiniz nefis bir MP daha.



Çoğu eski oyuncunun tutkun olduğu bir oyun. Artık Workbench'de ve multitask. Sıkıntılı anlara bire bir.

1. Missile Command

Max Bithead, 12/16/90, beerware (yolunuz programcının oraya düşerse kendisine bir bira ısmarlamanız gerekiyor).

Missile Command, ATARI oyunlarının en eskilerinden biri. Aşağıdaki altı şehrinizi dümdüz etmeye çalışan yıldırımları bombalamanız gerekli. "Eski oyunların tacı hiç bir yeni oyunda yok!" grubundansanız, bu oyuna bayılacaksınız.

Gelelim oyunun en sevdiğim yarına: Tamamen sistemle uyumlu çalışıyor. Yani yazı yazarken, program yaparken, vb. arka tarafta bu oyunu tutup, canınız sıkıldıkça oynayabilirsiniz.

Oyun aktif değilken hemen hemen hiç zaman çalmıyor. Yani sisteminizi yavaşlatması gibi bir ihtimal de yok.

Programın tek problemi, bazı müzik programları çalışırken çalıştırılırsa bilgisayarınızı kitleme ihtimalinin bulunması. Bu da ancak diğer müzik programı iyi yazılmadıysa oluyor(muş).

Son bir şey daha: Rekor tablosunun diskete yazılması gerektiği için diskinizi yazılabilir konumda tutmayı unutmayın.



Nefis fakat çok zor bir kart oyunu.

2. SolitaireX

Program: Stephen Orr
Grafik: Gregory M. Stelmack

Bizde genelde 'Fal' olarak nitelendirilen ve bir yol izleyerek çözülmeye çalışılan kart oyunlarından biri.

SolitaireX ismi ise bu tür oyunlara Solitaire denmesi ve yapanların bu oyunun adını hatırlamamasından geliyor. Aslında bu oyunu çoğunuz tanırsınız. Ben de yıllar önce öğrendiğim bu oyunu çok severek oynuyorum ama ne yazık ki dilimizdeki ismini hatırlayamıyorum (bu oyunun kaderi olsa gerek).

Gelelim oyunumuza, 52 kartlık bir desteden sadece asların çıkarılması ve dört sıraya dizilmesiyle oynanan bu oyunda amaç en solda ikililer olmak üzere sağa doğru artarak aynı türden kartları dizmeye çalışmak. Elinizi çözemeyeceğinize karar verdiğinizde **Restart** ile baştan başlayabilir ya da **Reshuffle** ile yerinde olan kartların dışındaki tüm kartları karıştırabilirsiniz. Ani (ve genelde aptalca) hareketlerle yaptığınız hataları da **Back up** ile adım adım geri alabiliyorsunuz. Geri alma işlemi oyunun başına kadar sürebiliyor, hatta **Reshuffle** işlemlerini bile geri almak mümkün. Oyunun bir de **Tournament** adı altında çok keyifli bir modu var.

Hiç hamle yapmadan önce bir kez turnuvaya klikleyerek açıyor ve bir kişi hamlesini yaptıktan sonra tekrar klikleyerek öteki dizilişe geçiyorsunuz. Her iki oyuncunun skorları ayrı ayrı tutuluyor. Tabii bir de **Quit** butonu var.

Amiga'nın multitask özelliği sayesinde ödevlerinizi dizerken mola verip oyuna devam edebiliyor veya bilgisayarınız hesap işlemleri ile uğraşırken arkada keyifli dakikalar geçirebiliyorsunuz. Oyunun ekranınca Workbench'i öne almak için gerekli buton yok, ama bunu sol Amiga tuşu + N ve M tuşları ile yapabilirsiniz.

3. Image-Ed V2.4

Jonathan Potter, 1990, ShareWare

İşte bu ayın ilk tool'u. Image-Ed'ı kullanarak, C, Basic, Modula veya Assembler programlarınıza rahatlıkla grafik elemanları ekleyebileceksiniz. Program, ilk bakışta diğerleri gibi bir çizim programı. Kenardaki kutucuklardan yapılacak işlemleri seçerek istediğiniz grafiği oluşturduktan sonra bu programın ne işe yaradığını farkediyorsunuz. Eğer En soldaki menüden **Save**'i seçerseniz, çizimleriniz IFF/ILBM formunda kaydedilir. Ama bu seçeneğin hemen altındaki **Write Data**'yı seçerseniz, pointer'ınızın tipi değişir, ve tepeye CANCEL yazan kutu açılır. Burada, grafiğinizin hangi kısmını kaydetmek istediğinizi seçmelisiniz. Gerekli kısmı kutu içine alır almaz, karşınızda büyükçe bir pencere açılır. Bu pencerenin en üstünde bir string gadget bulunur. Bu gadget'ın içine yazdıklarınız, grafiğinizi tanımlayan yapının (structure'ın) source içindeki ismini belirler. Bu gadget'ın altında 12 adet kutucuk bulunur. Burada seçeceğiniz kutuyla grafiğin hangi dil için ve hangi yapıda kaydedileceğini belirlersiniz. C kullanıcısıysanız, ve pencereye basmak için bir Image structure'ına ihtiyacınız varsa, sol üst köşedeki kutucuğu seçmelisiniz. Eğer **Icon**'dan başka bir kutuyu seçerseniz, sadece kaydedilecek programın ismini vermeniz gerekir. **Icon**'ı seçtiğiniz zaman, dosya ismini vermeden önce, açılan yeni pencerenin içindeki kutucuklar yardımıyla kaydedilecek icon'un tipini (Drawer, Tool, project, vb.) belirlemeniz gerekir. Daha sonra ismini verip icon'ınızı kaydedebilirsiniz (eğer icon'ı görmek istiyorsanız, ismin sonuna **.info** eklemeyi unutmayın).

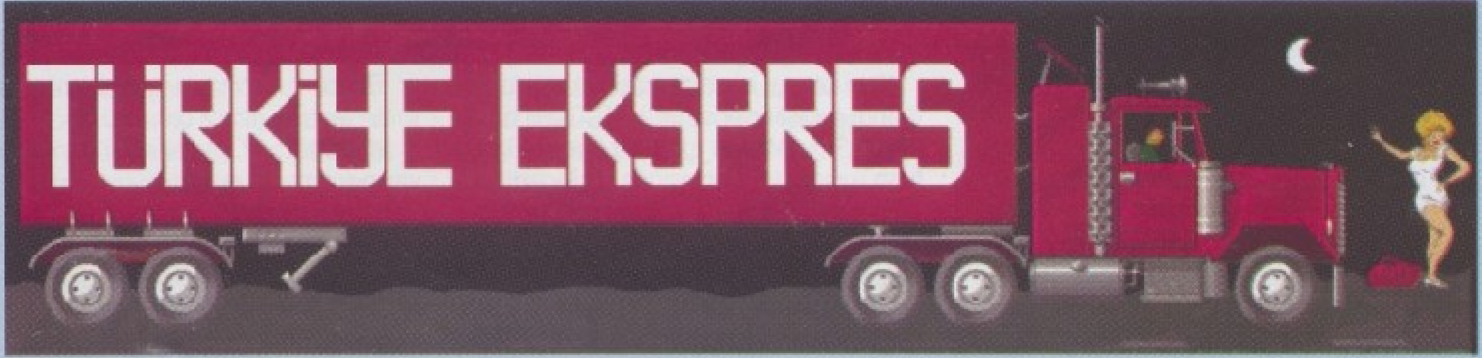


Her formatta kaydedebilen bir çizim programı.

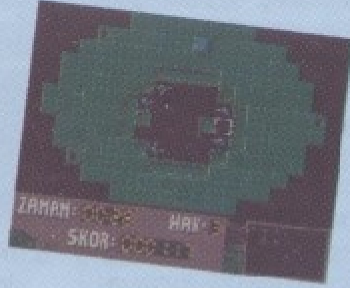
Çalıştığınız grafiğin renk sayısını, en sağdaki menüden **Depth**'i değiştirerek belirleyebilirsiniz. 4 renkli bir ekran için depth'i 2 yapmalısınız. Aynı menüden **Image**'i seçerseniz, kaydedildiği zaman grafiğinizin nasıl görüneceğini öğrenebilirsiniz.

Program hakkında söyleyebileceklerim bu kadar. Yalnızca eklemem gereken bir şey var: Program Dpaint'te çizilmiş grafikleri yükleyemiyor. Büyük ihtimalle yeni versiyonlarında bu hata giderilmiştir. Programın en son versiyonunu ve dökümanlarını elde etmek için, programcıya 20 dolar gibi bir miktar yollamanız gerekmektedir.

SULTANSOFT HİZMETLERİ DEVAM EDİYOR !

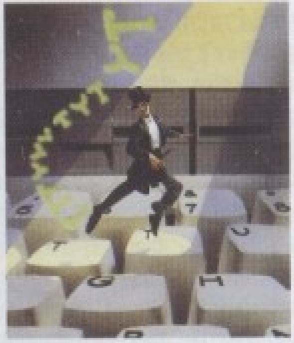


TÜRKİYE EKSPRES YAKINDA ÇIKIYOR




STRES ve PARANIN KOKUSU İÇİN GÖSTERMİŞ OLDUĞUNUZ İLGİYE TEŞEKKÜRLER.



SİZ AMIGACILAR İÇİN SULTANSOFT'UN MUHTEŞEM HİZMETİ. OYUNCUNUN EL KİTABI. 300'DEN FAZLA OYUN İÇİN AÇIKLAMA, KOD VE TİYOLAR. HEPSİ SİZLER İÇİN. KİTAP HİZMETİMİZ DEVAM EDECEK. PROFESYONEL KİTAP SERİMİZ YAKINDA SİZLER İÇİN ÇIKIYOR..

EĞER BAYİLERİNİZDEN ÜRÜNLERİMİZİ TEMİN EDEMİYORSANIZ, FİRMAMIZA TELEFON AÇIP SİPARİŞİNİZİ VERMENİZ YETERLİ.

Genel Dağatım: **SAYIM TİCARET**
Ahmet Vefikpaşa Caddesi No: 59
Odabaşı - Çapa - İSTANBUL
Tel: 589 26 18
Fax: 530 07 19

4. Snap V1.61

Mikael Karlsson, 1991, Copyright'lı Shareware.

Eğer bu programdan hoşlanırsanız ve programcıyı ödüllendirmek isterseniz, 10 dolar gibi bir miktarı programcının adresine yollayabilirsiniz.

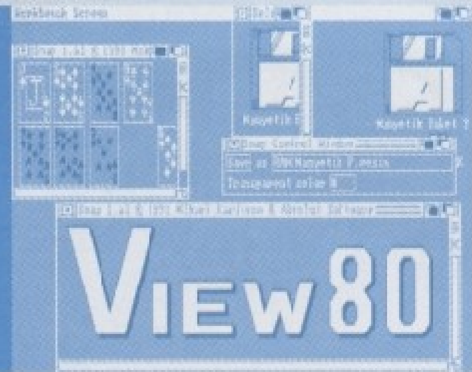
Snap, programcısına bakılırsa, tembel klavye kullanıcılarına yönelik bir program. Ekrana bakıp da "İşte şurada yazılı olan şeyleri dökümanıma eklemeliyim" diyorsanız, ve o yazılı şeyleri tekrar yazmaya üşeniyorsanız Snap sizin için yazılmış demektir. Snap yardımıyla, ekranda görebildiğiniz her yazıyı istediğiniz yere yapıştırabilirsiniz.

Bunun yanında, ekranda bulunan grafiğin bir kısmını, daha sonra DPaint gibi bir çizim programında kullanmak üzere IFF/ILBM formatında saklamak gibi bir isteğiniz varsa, kesinlikle Snap'i kullanmalısınız. Snap, sistemle uyumlu çalışan her programa ait ekrandan grafik çalabiliyor.

DEVS: directory'sinde **clipboard.device** yoksa, Snap'i çalıştıramazsınız. Bir kere çalıştırdıktan sonra Snap'i kapatmanın en kolay yolu, bir kere daha çalıştırmaktır. Eğer Snap'i CLI'den çalıştırırsanız, "Snap -Q" komutuyla programdan çıkabilirsiniz.

Aslında programı, burada anlattığımdan çok daha etkin kullanabilirsiniz, ama detaylı bilgi vermek için yeterli yerimiz olmadığından, dökümanı okumanız gerekli.

Snap'i kullanarak ekrandan yazı kesmenin üç yöntemi var:



Snap ile her şeyi çalmak çok kolay.

1. SOL Amiga tuşuna basın ve tuşu bırakmayın. Sonra, istediğiniz harfin yanına gelin ve SOL mouse tuşuna BİR kere basın. Yazının bulunduğu dikdörtgeni işaretleyin. Önce sol MOUSE tuşunu bırakın. Artık elinizi sol AMIGA tuşundan çekebilirsiniz.

2. SOL Amiga tuşuna basın ve tuşu bırakmayın. İstediğiniz harfin yanına geldikten sonra SOL mouse tuşuna İKİ kere basın. Gerekli yazı parçasını işaretleyin. Burada yazı, ardışık kelimeler olarak işaretlenecektir. İstediğiniz cümleleri işaretledikten sonra sol MOUSE tuşunu, daha sonra da sol AMIGA tuşunu bırakın.

3. SOL Amiga tuşuna basın ve tuşu bırakmayın. İstediğiniz satıra gelin ve sol mouse tuşuna ÜÇ kere basın. Böylece tüm satır işaretlenecektir. Şimdi istediğiniz kadar satırı işaretleyin. Önce Sol MOUSE tuşunu, sonra da sol AMIGA tuşunu bırakın.

Bu üç yöntemle yazınızı istediğiniz gibi kesebilirsiniz. Bu kesilen yazıyı istediğiniz yere eklemek için, kursörü istediğiniz yere getirin ve SOL AMIGA tuşuna basın. Tuşu bırakmadan SAĞ MOUSE tuşuna bastığınız zaman, az önce kestiğiniz yazının ekranda belirdiğini göreceksiniz.

Yazı kesme işlemine başladıktan sonra fikrinizi değiştirirseniz, MOUSE TUŞU basılıyken SOL AMIGA tuşunu bırakın. Ekran flash'layacak ve işlem yarıda kesilecektir.

Programı kullanarak bir de grafikleri kesebileceğiniz söylemiştim. Laf aramızda, bu programı şimdi kullanıyor olmamın tek sebebi bu. Tüm yapmanız gereken, SAĞ AMIGA tuşuna basıp, mouse'u istediğiniz yere getirmek, tuşu bırakmadan SOL MOUSE tuşuna basmak ve grafiği işaretlemek. Şimdi sırasıyla MOUSE tuşunu ve AMIGA tuşunu bırakın. Workbench ekranında kestiğiniz alan boyunda bir pencere açılacaktır. Bu pencerenin içinde demin kestiğiniz grafiği görebilirsiniz (renklerin aynı olmasını beklemiyorduruz herhalde). Resmin içinde bulunduğu pencereye gelip SOL MOUSE tuşuna basılı tutarsanız, resminizi gerçek renkleriyle görebilirsiniz.

Pencerenin kenarındaki disket ikonuna basarsanız, küçük bir pencere açılır. Bu pencerede içinde SAVE yazan bir kutu, snap.pic yazan bir kutu ve şeffaf rengi seçmenizi sağlayan başka bir kutu göreceksiniz. Tahmin ettiğiniz gibi, SAVE kutusuna kliklerseniz resim kaydedilir. Snap.pic'e kliklerseniz resmin ismini seçersiniz.

Resmin bulunduğu pencerede bulunan makas ikonu yardımıyla resmi kesip clipboard'a kaydedebilirsiniz. Böylece, Clipboard'dan yararlanan bir programda doğrudan coğruya bu resmi PASTE edebilirsiniz.

Resim kesme işini yarım bırakmak için de MOUSE'dan önce AMIGA tuşunu bırakmalısınız.

5. SPClock V2.1

Mark Waggoner, 1991, Public Domain

Source: Var.

Ekranınızınköşesinde duran bir saate ihtiyacınız var mı? Ekran değiştirseniz dahi bu saatin orada durmasını istiyor musunuz? O zaman hiç beklemeden bu programı çalışma disketinize ekleyin.

Program sadece sprite'lara yerleştirdiği dijital bir saati istediğiniz yere yerleştiriyor. Artık ekrana ne yaparsanız yapın, bu saat orada duracaktır. Saati kapatmak için programı bir kez daha çalıştırmanız gerekli.

Programın info'sunda bulunan TOOLTYPES yerine şu komutları yazabilirsiniz:

LEFT=x: Saatin sol kenarınınkoordinatı.

TOP=x: Saatin üst kenarının koordinatı. DİKKAT! Sol ve üst kenar koordinatları, kullandığınız ekranlara bağlı değildir ve 320 x 200'lük bir ekrana göre ayarlanır. Örnek:

LEFT=280

COLOR=r g b (COLOR1=r g b): Rakamların rengi (r, g, b : 0-15).

SHADOW=r g b (COLOR2=r g b): Rakamların gölgesinin rengi.

COLOR3=r g b : Öğleden sonra'yı (PM) gösteren noktanın rengi. Örnek:

COLOR=15 0 0

24HOUR: Saati 24 saat modunda gösterir. Bence kullanmayın, çünkü onlar hanesinde yer alan ince 2 çok kötü.

NOBLINK: ':' işaretinin iki saniyede bir yanıp sönmesini durdurur.

Bu komutları aynı şekilde CLI'dan da kullanabilirsiniz (*SPClock LEFT=280 NOBLINK* gibi).

CLI kullanıcıları START ve QUIT parametrelerini de kullanabilirler.

Program olarak çok kullanışlı gelmese bile C'de yazılmış olan source'ların eğitici olacağına inanıyorum.



Klasik oyun artık her an elinizin altında.

6. Tic Tac Toe

Jonathan Potter, 1989, freely redistributable.

İşte bu programı açıklamaya gerek yok. İlkokul sıralarında oynadığınız "X'ler ve O'lar" oyununun aynısı. Canınız sıkıldıkça oynayın.

CLI'dan çalıştırırken '**TICTACTOE -0**' yazarsanız, bilgisayar kendisine karşı oynar.

İyi eğlenceler.

7. KeyBiz!

Mark Schretlen, 1989, Public Domain

PC kullanıcıları, klavyelerinden gelen 'klik' seslerine senkronize olup çok daha hızlı yazabildiklerine inanıyorlar. Amiga'nıza PC için yapılmış özel klavyelerden bağlamanıza imkan olmadığına göre bu şirin programı kullanmaya mahkumsunuz.

Programın tek yaptığı iş, tüm tuşlara belli sesler atayıp, o tuşa basıldığı zaman bu sesi çıkarmak. Program çalışırken bilgisayarınızı kullandığınız zaman, kendinizi daktilo kullanıyor gibi hissediyorsunuz.

Programın tek kötü yanı, A500+ gibi Kickstart 2.0'a sahip bilgisayarlarda kullanıldığında problem çıkartma ihtimali olması. Ama benim bilgisayarımda sadece bir kez GURU verdi. Guru gelince SUSPEND ile programı öldürmeme rağmen, sistemde çalışan diğer programlara (bu yazıyı yazdığım editör gibi) hiç bir şey olmadı. Hatta bir Keybiz! daha çalıştırdım, ve 'klikiti klak' sesleri arasında yazımı yazmaya devam ettim.

Bootblock

Merhaba arkadaşlar,

Bootblock'lar üzerine olan bu yazı dizimizin üçüncü bölümüne sağ salim gelmiş bulunmaktayız. Umarız yaptığımız uygulamalar size ağır gelmiyordur, fakat ağır bile gelseler bir iki tekrardan sonra kolaylıkla üstesinden geleceğinizden eminim, eğer bu da olmazsa lütfen sorunlarınızı bize yazın.

Geçen iki bölümde ilk olarak ana boot rutinini ve bootblock'tan Track-Disk denilen bir device yardımıyla bilgi okumayı öğrenmiştik. Genel olarak piyasadaki bootblock'lar bu iki ana yöntemi kullanırlar. Mesela bir bootblock utility veya bir virus korumasını ele alalım. Bu iki uygulama da 700-800 byte yer tutan rutinlerden oluşmaktadırlar ve bootblock'a rahatlıkla sığarlar. Bu rutinlerin arkasına boot rutinini de koyarsanız bir bootblock hazırlamış olursunuz.

Diğer tür de BootLoader diye tabir edebileceğimiz bootblock'lardır. Dergimizi takip eden okurlar bilir, geçen sayıda böyle bir rutin vermiştik. Bunların da ana amacı genel olarak ilk önce bir introyu daha sonra da oyunu yüklemektir.

Verdiğimiz bu iki örnekte de bootblock öncelikli bir program gibi çalışıp, görevini bitirdikten sonra da silinip gider. Bu temel olarak boot programının yapısından ileri gelmektedir. Bu rutin çalıştığı anda bootblock'un aktifliği sona erer, yani boot kendisinden sonraki bir olaya (mesela Dos veya System-Configuration'a) müdahale edemez.

Tabii ki bu olay biz kullanıcıları bağlamaz, hele ki C-64 gibi numaralarla dolu bir makineyi programlama şansına (veya şanssızlığına) erişmiş eski topraklar için bu hiç te sorun değildir. Bakın bu işi nasıl beceriyoruz; bilindiği üzere disk takıldığında ilk önce Bootblock adıyla bildiğimiz ilk iki block okunur. Daha sonra burada bulunan program harekete geçirilir, eğer bu programın sonunda Boot rutini varsa sistem Dos'a çıkmak için harekete geçer. Sistem ilk önce Dos'u açar, daha sonra diskten system-configuration'ı yükler ve CLI'ı buna göre açar. Bundan sonra Startup-Sequence denilen dosyayı yükler ve buradaki programları işleme koyar. Son olarak ta **1>** promptunu çıkararak kullanıcının bir giriş yapmasını bekler, madem bootblock aktif kalamıyor öyleyse biz de bootblock'un yapacağı işi bir başka task'i değiştirerek yaptırırız. Yani olay şu; bootblock çalışacak, kendisinden sonra işleme konulacak bir komutu değiştirip istediğimiz işin daha sonra bu komut tarafından yapılmasını sağlayacak, bu işlem bittikten sonra da komutu eski haline döndürecek. Bu aynı zamanda viruslerin de temel mantığı ama bu tamamıyla ayrı bir konu.

Dilerseniz programın açıklamasına geçelim;

İlk önce program **Main** rutinine dallanarak bazı ana değişiklikleri gerçekleştiriyor. Bu değişikliklerden ilki programı hafızada belli bir adrese yerleştirmek. Daha önceki sayılarımızı takip edenler bilirler, bootblock chip mem içinde herhangibir adrese yüklenir, bunun genel olarak bir zararı yok ama bizim yapacağımız işte fonksiyonu sabit bir adrese yerleştirmemiz gerekmekte. Bu yüzden biz de programı **TRANS** rutini sayesinde hafızanın pek fazla kullanılmayan bir yeri olan $7F000'a yolluyoruz. Daha sonra da Intuition'ı açıyoruz. **BACKUP** rutini ile Open Window komutunun asıl adresi olan değeri alıp ileride kullanmak üzere saklıyoruz. Bunun ardından ise **NEWSTR1** rutini içinde kullandığımız SetFunction komutu ile bilgisayarın her OpenWindow komutu ile bizim programımıza dallanmasını sağlıyoruz. Bu iş te bittikten sonra yani kendimizi sisteme yerleştirdikten sonra klasik boot rutinini çalıştırıp sistemden çıkıyoruz.

Görünüşe göre boot burada bitiyor, peki ya geri kalan kısımlar ne ? İşin aslı şimdiye kadar yaptıklarımız sadece sistemin içine bir casus yollamaktı, asıl olay yani casusun rolü bundan sonra başlıyor.

Sistem hiç bir şey yokmuş gibi yoluna devam ediyor. Güzel güzel system-configuration'ı yüklüyor ve bir window açmaya karar veriyor. İşte bu noktada devreye casusumuz giriyor. **NEWFUN** isimli rutin OpenWindow komutu ile çalıştırılıyor. İlk yaptığı iş bu olay devamlı tekrarlanmasın diye OpenWindow komutunu eski haline getirmek, eğer bu yapılmazsa her OpenWindow komutunda bilgisayar window ismi olarak bizim yazdıklarımızı alır.

Bundan sonraki kısım ise **EXC** adı altındaki rutin. Bu rutin OpenWindow komutunun bazı parametrelerini düzenler. Orta düzeyde bir assembler bilgisi ile bu parametreleri kolaylıkla anlayabilirsiniz. Burada yapılan iş windowun 256 yükseklikte açılması ve başlığında **TITEL** etiketinden sonra gelen yazının bulunması. Bu da yapıldıktan sonra Rts komutu ile programdan çıkılır.

Her türlü soru ve eleştirilerinizi bekliyorum, bana yazın. Gelecek Bootblock'ta yepyeni bir uygulama ile sizlerle birlikte olmak üzere.

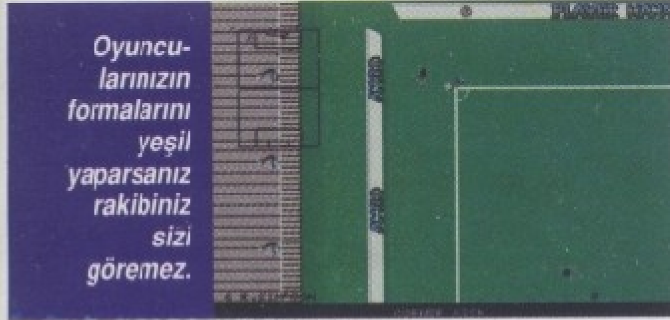
KIVILCIM HİNDİSTAN

```
DEST=$7f000
BOOT:   DC.b      'DOS',0
   dc.l       $0
   dc.l       880
START
   BSR.L MAIN
GO:
   MOVE.L    $0004.W,A6
   LEA       DOS(PC),A1   ;Dos'u aç
   JSR       -$0060(A6)
   MOVE.L    D0,A0
   MOVE.L    $0016(A0),A0
   MOVEQ     #$00,D0
   RTS
MAIN:
   BSR.s TRANS
   JMP       DEST+[SONRA-BOOT]
SONRA:
   BSR.s OPENINT
   BSR.s BACKUP
   BSR.s NEWSTR1
   Rts
TRANS:
   LEA       DEST,A0
   LEA       BOOT(PC),A1
   MOVE.W    #$00FF,D7
DONGU:
   MOVE.L    (A1)+,(A0)+
   DBF       D7,DONGU
   RTS
BACKUP:
   MOVE.L    [intbase-boot]+DEST,A0
   MOVE.L    -$00CA(A0),[funbase-boot]+DEST
   RTS
NEWSTR1
   MOVE.L    [intbase-boot]+DEST,A1
   MOVE.L    #$FFFFFF34,A0
   MOVE.L    #[newfun-boot]+DEST,D0
   MOVE.L    $0004.W,A6
   JSR       -$01A4(A6)          ;Set Function
   RTS
OPENINT:
   LEA INTUI (PC),A1
   MOVE.L    $0004.W,A6
   JSR       -$0198(A6)          ;Open Library
   MOVE.L    D0,[intbase-boot]+DEST
   RTS
NEWFUN:
   MOVEM.L   D0-d7/a0-A6,-(A7)
   BSR.s     NEWSTR2
   BSR.s     EXC
   MOVEM.L   (A7)+,D0-d7/a0-A6
   MOVE.L    [funbase-boot]+DEST,-(A7)
   RTS
NEWSTR2
   MOVE.L    A0,-(A7)
   MOVE.L    [intbase-boot]+DEST,A1
   MOVE.L    #$FFFFFF34,A0    ;Open Window Function
   MOVE.L    [funbase-boot]+DEST,D0
   MOVE.L    $0004.W,A6
   JSR       -$01A4(A6)          ;SetFunction
   MOVE.L    (A7)+,A0
   RTS
EXC:
   MOVE.W    #$0100,$0006(A0)  ;Window Y
   MOVE.L    #[titel-boot]+DEST,$001A(A0)
;Window Başlığı
   RTS
FUNBASE      DC.l 0
INTBASE      DC.l 0
INTUI:    DC.B      'intuition.library',$00
DOS:      DC.B      'dos.library',$00
TITEL:    DC.b      'Amiga Dergisi 1993/Ton',$00
blk.b     1000,0
```

ALO AMIGA

KICK-OFF SPECIAL

Merhaba bütün Kick-Off delileri! En baba Amiga dergisinin, en laubuali köşesine ikinci kez hoşgeldiniz! Elinizde tuttuğunuz bu sayfalar, sizler için altın değerinde! Ve, ***Amiga Dergisi***, bir kez daha, yapılamayarı yapıyor! Kick-Off hastalarını daha fazla sıkmadan yazıma geçiyorum. Yazının devamında, tüm zamanların en iyi futbol oyunu olan Kick-Off II'nin yaratıcısı *Dino Dini* ile yapılmış bir mini-röportaj, Kick-Off II hakkında daha önce hiçbir yerde yayınlanmamış ipuçları, ve Kick-Off oyuncularının bana yönelttikleri bazı sorulara cevaplar bulacaksınız. Günlerimi gecelerime katarak ortaya çıkarttığım bir başyapıt niteliğindeki bu yazıyı, sadece *AMIGA Dergisi* okuyucularına sunmaktan gurur duyuyorum... Ready, steady, go!....



Oyuncularınızın formalarını yeşil yaparsanız rakibiniz sizi göremez.

BİR AMIGA KLASİĞİNİN YARATICISI: DINO DINI

Mert-Merhaba Dino, öncelikle *Amiga Dergisi* ve *Alo Amiga* için zaman ayırıp, bizimle röportajı kabul ettiğin için çok teşekkür ederim. Hemen ilk soruma geçiyorum. Böyle bir oyun yazmak, ilk olarak nasıl aklına geldi?

Dino-Estağfurullah, lafı mı olur, ben teşekkür ederim. Kick-Off'u yazma fikri şöyle doğdu: Yanlış hatırlamıyorsam, yıl 1987, soğuk bir sonbahar sabahıydı. Bizim eve her sabah sütçü gelir. Adı Thomas. Her sabah olduğu gibi, saat 7:30 civarında kapı çaldı. Kapıyı açtığımda karşımda hiç tanımadığım bir adam duruyordu. Thomas'ı göremeyince, doğal olarak çok şaşırmıştım. Gelen adama Thomas'a ne olduğunu sordum. Adam Thomas'ın teyzesinin kızıymış. Thomas nezle olduğu için, o sabah sütleri dağıtmaya onun yerine çıkmış.

Gerçekten eski sütçümüz için çok üzülmüştüm. Sütümü alıp, mutfağa gittiğim sırada ise radyoda Frank Sinatra çalıyordu. İşte bu olaydan sonra, Kick-Off'u yazmayı kafama koydum. Hemen o akşam programlamaya başladım.

M-Evet, gerçekten çok ilginç... Kick-Off I oldukça tutuldu, ardından Kick-Off II geldi. Fakat Kick-Off II'nin hazırlanmasının oldukça uzun sürdüğünü biliyoruz. Bu süre içinde başından ilginç bir olay geçti mi?

D-Evet, bu süre içinde başımdan ilginç bir olay geçti...

M-Peki, Kick-Off II ve Data Diskleri sayesinde ne kadar para kazandın?

D-Satışlar iyiydi, ne diyim, kazandık bişeyler işte...

M-*Amiga Dergisi* hakkında söylemek istediğin birşeyler var mı?

D-Hayır, yok...

M-Bu küçük röportaj için çok teşekkür ederim.

D-Eyvallah, görüşmek üzere...

Bu röportajımızdan sonra, Dino Dini, ülkemize yapacağı ilk ziyaretinde beni aramaya söz verdi. (Bu sizleri ilgilendirmez tabii)

KICK-OFF II: TIPS & TRICKS

İşte daha önce hiçbir yerde yayınlanmamış, mega ipuçları! Can'ın *Arka Kapı*'sı halt etmiş!...

-Oyunun başında "Two Players" modunu seçerseniz, oyunu iki kişiyle oynayabilirsiniz. Bunun için mouse'unuzu 1.port'tan çıkartıp, yerine bir joystick takın. (Bilgisayara karşı oynarken sadece bir joystick yeterlidir)

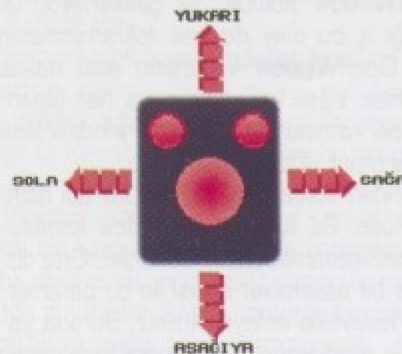
-İki takımın oyuncularını birbirinden rahatça ayırabilmek için takımların formalarını aynı renk yapmayın. Örneğin A takımının forması sarıysa, B takımınınki mor olsun. Bu size daha rahat bir oyun imkanı verir.

-Oyunun bitiminde, rakip takımdan daha fazla gol atmış olursanız, maçı kazanırsınız.

-Rakibinizin ceza sahasına girince, topu kalenin içine atmaya çalışın. Eğer sahanın dışına atarsanız, top rakibinize geçer.

-"Options" menüsünde maçın süresini 10 dakika seçerseniz, maç 10 dakika, 20 dakika seçerseniz de 20 dakika sürer. Menüdeki "2x5","2x10" gibi seçenekler maçın 2 devreden oynandığını gösterir.

Şemada, hangi hareketi, oyuncuları hangi tarafa hareket ettireceğini görebilirsiniz.



KICK-OFF OYUNCULARINDAN GELEN BAZI SORULAR

Kick-Off II disketini taktıktan bir süre sonra ekrana top oynayan iki adam resmi çıkıyor. Daha sonra bir menü beliriyor. Uzun süre beklememe rağmen maç bir türlü başlamıyor. Acaba nerede hata yapıyorum? (Fatih Ayla/Ankara)

Büyük bir ihtimalle Amiganızın printer çıkışı bozulmuş. Bir yetkili servise götürmenizi öneririm.

Ben uzun zamandır Kick-Off oynayan ve derginizi sürekli takip eden bir okuyucunuzum. Lütfen oyunun tam çözümünü yayınlar mısınız? (Ali Toputut/Ankara)



Maalesef bu sayıda oyunun tam çözümünü yazamıyorum. Şimdilik oyun hakkında verdiğimiz ipuçlarıyla yetinirsen, derginin ilerki sayılarında tam çözümü bulabilirsin.

İlk önce size, okurlar için böylesine faydalı bir köşe yazdığınız için çok teşekkür ediyorum. Küçük bir soruma cevap verebilirseniz sevinirim. Kick-Off II disketini diskdrive'a her takışımda bilgisayarımda Strip Poker çıkıyor. Bunu defalarca denememe rağmen sonuç hep aynı oldu. Bu sorunu nasıl çözebilirim? Teşekkürler. (Hüseyin Sıtallo N./Göteborg)

Senin teşekkürünün eksik olsun! Demek ki disketinde Kick-Off II değil de Strip Poker varmış. Sana çamaşır makinasının üstüne Kick Off yazıp verseler onu da mı driver'a sokmaya çalışacaksın? İnsan bu kadar salak olmaz ki kardeşim!...

Derginizde "Alo Amiga" adında okurların her türlü sorusuna cevap veren bir köşe olduğunu öğrendim ve size yazmaya karar verdim. Ne zaman Amigamda Populous II oynasam, o gece uykumda altımı ıslatıyorum. 23 yaşındayım, doktora gitmeye de utanıyorum. Lütfen bana bir çözüm önerin. Teşekkürler. (Zihni W./Sinop)

Sayın Zihni W.,

Bu sayıda Alo Amiga köşesini Kick-Off ile ilgili mektuplara ve ipuçlarına ayırdığım için size cevap yazamıyorum. Ama size Prof.Dr.James Woods'un "Strateji Oyunları ve Alt Islatma' adlı kitabını öneririm. Bu kitapta sorununuza çözüm bulabilirsiniz. Eğer bu da bir işe yaramazsa, Populous II yerine A320 Airbus oynayın.

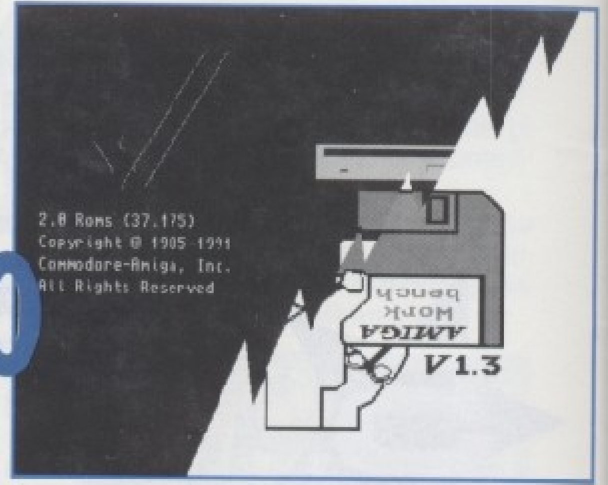
Evet sevgili okuyucu kitlesi, bu aylık da bu kadar. Biliyorsunuz, her türlü mektuplarınıza, eleştiri ve önerilerinize açığım. Gelecek ay daha ilginç konu ve konuklarla buluşmak üzere!... Dağılın, dağılın, bittii.....

MERT TÜNAY

ADRES:
AMIGA DERGİSİ **"ALO AMIGA"**
PK:148 - 06660
Küçükesat/ANKARA

MERT

ZKick ve LKick ile KICKSTART 2.0



Kick ne? Hah, hani şu A500 PLUS'ların, A3000'lerin ve A600'lerin kullandığı söylenen işletim sistemi...

Şu anda eski model Amiga'ların çoğunda (ki bu yazıyı okuduğunuza göre bunlardan biri de sizin elinizde) yaygın olarak kullanılan Kickstart 1.3, birçok açıdan hatalı, yavaş ve yetersiz kalmaktadır. En basitinden, arada sırada kendini Amerika'da sanıp, NTSC modunda açılmakta, 200 satırcık ekranıyla bizleri sinir etmektedir. 1.3, C'nin atası sayılan ve çoğu kimsenin adını bile duymadığı ilkel bir dille yazıldığı için oldukça yavaştır ve programcılar için garip sürprizlere ve tuzaklara sahiptir.

Ama Amiga kullanıcıları hiç bir zaman "imkansız"la kısıtlı kalmazlar. Çünkü bir yerlerde bizim için çalışmaya devam eden yüzlerce programcı bulunuyor. Bunlardan ikisi, **Daniel Zenchelsky** ve **Marco Lusini**, bizim için uğraşmışlar, didinmişler ve ZKick ile LKick'i yaratmışlar. Bu iki program da temelde aynı işi yapıyorlar. Gidip bir yerlerden ROM satın almanıza gerek kalmadan, bilgisayarınızın Kickstart2.0'ı kullanmasını sağlayabiliyorsunuz. Bunun için de 512K'lık bellekten vazgeçmek gibi ufak bir ücret ödemeniz gerekiyor sadece. Eğer bilgisayarınızda fazladan 512K Fast RAM varsa, ya da 1Meg Çip RAM artı istediğiniz kadar Fast RAM varsa bu yazdan faydalanabileceksiniz demektir.

Ufak bir hata yüzünden, sadece bol bol fast RAM'iniz varsa (1Meg ya da daha fazla), ya bütün fast RAM'inizden ya da Kickstart 2.0'dan vazgeçmeniz gerekiyor. Bahsettiğim ufak hata yüzünden, Kickstart'ı belleğe yerleştirebiliyorsunuz, ama bilgisayar RESET'lendiğinde bu bölge sistemin ve diğer programların erişmemesi için korunmuyor. Bu yüzden, uzun bir program yüklemek istediğiniz anda, bu program Kickstart'ın bulunduğu alanın üzerine çıkıyor ve sisteminizi kilitliyor. Eğer bilgisayarınızın herhangi bir anda kilitlenmesine razıysanız, siz de Kickstart 2.0'ı bol RAM'le kullanabilirsiniz. Tabii ki sizin için tek çözüm bu değil. Bütün fast RAM'den vazgeçtiğiniz takdirde güvenli bir ortamda Kickstart 2.0'ı çalıştırabilirsiniz. Fazla RAM'e alışmış olduğunuz için sık sık 512K'cık RAM'den dolayı şikayet edeceğinizden eminim, ama başka çareniz yok!

Eğer Çip RAM'iniz 1Meg'se, fast RAM'iniz ne olursa olsun, 512K Çip RAM'inizi feda ederek 2.0 ortamında çalışabilirsiniz.

Eğer yukarıda sunduğumuz çözümlerden hoşlanmadıysanız, ve Kickstart 2.0'ı gene de istiyorsanız yapabileceğiniz iki şey var:

1. Kickstart2.0 ROM'u tak(tır)mak.
2. A500'ünüzü satmak ve bir Plus almak.

Bence ikinci şık oldukça zahmetli (ya da masraflı) olacaktır. En iyisi siz bu yazıyı okumaya devam edin. İlk olarak, orijinal program olan ZKick'i (Daniel Zenchelsky), sonra da bunun eski versiyonlarından birinin geliştirilmiş hali olan LKick'i (Marko Lusini) tanıtacağım.

ZKick, Kickstart 2.0'ın herhangi bir Amiga'nın belleğine yüklenmesini ve bu KickStart'ın bilgisayarınızda kullanılan KickStart'ın yerine kullanılmasını sağlayan programdır. Eğer KickStart V37.175 kullanıyorsanız, bu Kickstart'ı belleğin *herhangi* bir yerine yükleyebilir, ve burada çalışmasını sağlayabilirsiniz. Ve en önemlisi, CTRL-AMIGA-AMIGA kombinasyonuyla bilgisayarı RESETlediğinizde, gene Kickstart 2.0'da bulursunuz kendinizi. Eğer programı tek atımlık kullanmak isterseniz, "-die" seçeneğini kullanarak bu özelliği kapatabilirsiniz.

ZKick 3.0 ve sonrakiler, Kickstart 2.0 V37.175'i belleğin herhangi noktasında çalışmak üzere yükleyebilir. Her ne kadar programcı bu yer değiştirme işinden emin olmadığını söylüyorsa da, denediğim süre boyunca hiç bir uyumsuzluk ya da problemle karşılaşmadım. ZKick'in eski versiyonlarıysa sadece $200000'de yer alan RAM'den yararlanabiliyor. Eğer yüklemek istediğiniz Kickstart, yukarıda belirttiğimden eskiyse, bu yer değiştirme özelliğinden yararlanmanız imkansız. Son bir şey daha: Sadece A500/2000 için hazırlanmış Kickstart'ları kullanabilirsiniz. A3000 Kickstart'ları işe yaramaz.

Eğer Amiga'nız şu üç kategoriden birine giriyorsa, ZKick'i kolayca kullanabilirsiniz:

A.
1) Kickstart 2.0 V37.175
2) Toplam Bellek>=1.5M.
3) 512K ya da daha fazla RAM kartı.

B.
1) Kickstart 2.0 V37.175
2) Toplam Bellek>=1M.
3) $C00000'da 512K ya da daha fazla bellek.

C.
1) Kickstart2.0'ın herhangi bir versiyonu.
2) Toplam Bellek>=1.5M.
3) $200000'de 512K ya da daha fazla bellek.

C konfigürasyonu, A2000'lerde ya da A590'lı bir A500'le kolayca karşılanabilir. A ve B ise A500'ler içindir.

ZKick'le kullanabileceğiniz bazı seçenekler şunlardır:

-v175: Kickstart'ı istediğiniz bellek bölgesine yükleyebilmenizi sağlar. Eğer Kickstart 2.0 V37.175'i kullanmıyorsanız, *sakın bu seçeneği kullanmayın.* Bu seçeneği "-c0" ya da "-start"dan önce kullanmalısınız.

-start hex adres: Kickstart'ın bellekte yerleşeceği alanı belirlemenizi sağlar. Mesela "-start c80000" dediğinizde, Kickstart, $C80000'dan itibaren belleğe yerleşir. "-v175" kullanmadan bu seçenek işe yaramaz, ve "-c0"la uyumlu değildir.

-c0: Kickstart'ın $c00000'e yüklenmesini sağlar. Bu sayede 1Meg'lik bir alette (konfigürasyon B) bile Kickstart 2.0'ı kullanabilirsiniz. Bu seçenekten yararlanmadan önce, ZKick'le birlikte gelen NoC0RAM adlı programı kullanarak $C00000'dan başlayan tüm belleği tanınmaz hale getirmelisiniz. Bu durumda bilgisayar, $C00000'dan başlayan RAM kaç kilobayt olursa olsun, hepsini unutacaktır. Böylece Kickstart, bilgisayarınız tarafından kullanılmayan bu bölgede mutlu bir hayat sürecektir. Bu seçenek de "-v175" kullanılmadan işe yaramaz ve "-start" ile uyumlu değildir.

-debug: Kickstart'ın belleğe yerleşmesiyle ilgili bazı bilgileri ekrana yazar.

-print: Daha fazla bilgiyi printer'a yollar.

-die: CTRL-AMIGA-AMIGA tuş kombinasyonuyla RESET'lendiğinde, Kickstart2.0'ın sağ kalmasını engeller.

-mmu: Eğer MMU (Memory Menagemet Unit) kullanılıyorsa, ZKick'in bunu da resetlemesini sağlar.

-noreset: Başlangıçta yapılan RESET'in atlanmasını ve doğrudan Kickstart'a sıçranmasını sağlar. Bazı GVP kartları RESET sinyalini doğru dürüst iletmediği için, oldukça işinize yarayacaktır bu.

-nochecksum: Kickstart değiştirildiyse, ve kontrol toplamı tutmuyorsa Kickstart 1.3'e dönülmesini engeller.

LKick, yukarıda anlattığım tüm işlemleri yapabiliyor. Ama söylediğine göre, CHIP RAM'in tepesine, ya da bulunan belleğin sonuna yerleştği için daha az parçalanmış bir bellek yaratıyor. Sonuç olarak sisteminiz daha verimli çelışabiliyor. Kullanılan tüm seçenekler aynı olduğu için baştan anlatmaya çalışmayacağım.

Bu programları gördüğümde o kadar hoşlandım ki, hemen bütün bilgisayarlarda denemeye başladım. Evdeki bilgisayarımla hiç de iyi bir sonuç alamadım, çünkü 512K chip ve 2Mb fast RAM'im var. Eğer tüm fast RAM'i kapatmazsam, PPage gibi bir programı yüklerken bilgisayar göçüyor.

Bunun yanında, Fast RAM'in tamamını kapatmak da bir pire için yorgan yakmağa benzediği için ben kullanmıyorum. Bu yüzden evimde hala 1.3 kullanıyorum (ne yazık ki). Sadece 512K olan bir Amiga kullanıldığında ise bilgisayar hiç kilitlenmiyor, ama ikide bir "belleğim yetmedi" gibisinden mesajlarla karşılaşıyorsunuz. 4.5 megabaytlık bir A2000'de ve A590'lı bir A500'de (tabii ki A590'a RAM eklendikten sonra) ise olası en iyi sonucu aldım. Öyle ki, şu anda bile LKick yardımıyla 2.0 kullanıyoruz bu bilgisayarda. Hard diski de olduğu için, Kickstart 2.0'ın yüklendiğini farketmiyorsunuz bile. Bu yüzden, hard diskiniz varsa, ve konfigürasyonunuz uyuyorsa, bu programları edinmeye bakın.

Kickstart 2.0'ı install ederken en çok startup-sequence'i yazarken zorlandım. Çünkü 1.3 Kickstart'ı varken LKick'i yüklemem, 2.0 Kickstart'ı varken de normal işlemleri yaptırmam gerekiyordu. Önce paketle birlikte gelen 1.3OR2.0 adlı programdan faydalanmayı düşündüm, ama çalışma şekli pek hoşuma gitmedi. Program, 1.3 Kickstart'ı farkederse, başka bir dosya çalıştırıyordu. Oysa bana 1.3'ü farkedecek bir yöntem gerekliydi. Sonunda bu işi DOS komutlarından VERSION yardımıyla yapabileceğimi farkettim. Elinizde kullanabileceğiniz bir örnek bulunması için 2.0 WorkBench'ine gelene kadar bütün işleri sizin için yapacak bir startup-sequence'i yayınlıyorum. Startup-sequence için aşağıdaki tabloya bakın.

```
binddrivers
version >NIL: exec.library 37
if WARN
  setpatch >nil:
  kick2.0/lkick kick2.0/kick.175.20
endif
c2.0/assign c: c2.0
assign L: SYS:l2.0
assign FONTS: SYS:fonts2.0
assign DEVS: SYS:devs2.0
assign LIBS: SYS:libs2.0
makedir ram:tr
assign t: ram:tr
c:setpatch >NIL:
c:version >NIL:
addbuffers >NIL: df0: 15
Failat 21
Resident >NIL: C:Execute PURE ADD
makedir ram:T ram:Clipboards ram:env ram:env/sys
copy >NIL: ENVARC: ram:env all quiet noreq
assign ENV: ram:env
assign T: ram:t ;set up T: directory for scripts
assign CLIPS: ram:clipboards
assign REXX: s:Rexx
if exists sys:Monitors
  join >NIL: sys:monitors/~(#?.info) as t:mon-start
  execute t:mon-start
  delete >NIL: t:mon-start
endif
setenv Workbench $Workbench
setenv Kickstart $Kickstart
IPrefs
echo "Kickstart $Kickstart, Workbench $Workbench"
conclip
mount speak:
mount aux:
mount pipe:
path ram: c: sys:utilities sys:system s: sys:prefs sys:wbstartup add
if exists sys:tools
  path sys:tools add
  if exists sys:tools/commodities
        path sys:tools/commodities add
  endif
endif
if exists s:user-startup
  execute s:user-startup
endif
setcpu BURST CACHE
copy s:ram ram:Disk.info
LoadWB
endcli >NIL:
```

Tabloda yer alan çoğu satır sizin için gereksiz aslında. Sadece baş tarafta yer alan kısım önemli. İlk satırda, VERSION komutunu kullanarak exec.library'nin versiyonunu öğreniyoruz. Eğr 37'den küçükse, bir WARN'la karşılaşıyoruz ve hemen LKICK yardımıyla kick2.0 directory'sinde yer alan Kickstart2.0'ı belleğe yüklüyoruz. Bu işlem biter bitmez bilgisayar RESET'leniyor, ve startup-sequence tekrar çalışıyor. Bu sefer exec.library'nin versiyonu doğru olduğu için endif'ten sonrasına atlanıyor. Burada hemen bütün 2.0 directory'lerini ASSIGN ediyoruz (2.0'a ait olan directory'lerin hepsinin sonunda 2.0 eki var. Yani c directory'sinde 1.3 komutlarının bazıları yer alırken, c2.0 directory'sinde 2.0 komutlarının hepsi yer alıyor). Daha sonra da istediğiniz işlemleri yapabilirsiniz.

1.3'de yapılacak tüm işlemler için VERSION ve IF komutlarına, version.library'ye ve LKick'e ihtiyacınız var.

Bizden buraya kadar. En iyisi LKick ve ZKick'i bulun ve kendi denemelerinizi yapın. Eğer memnun kalırsanız bir süre deneme amaçlı kullanın. Bu sürenin sonunda herhangi bir uyumsuzlukla karşılaşmazsanız, sisteminizi 2.0'a çevirebilirsiniz. Yalnız deneme aşamasında oldukça dikkatli olmalısınız. Eğer sisteminizle herhangi bir uyumsuzluk varsa, bu uyumsuzluğu deneme aşamasında farketmelisiniz. Tüm sistemi 2.0'a göre ayarladıktan sonra geri dönmek çok zor olacaktır.

SON SANİYE EKİ:

Bu yazıyı bitirdikten sonra, A500'üme takılı olan AdRAM'e biraz daha RAM ekledim ve toplam RAM'imi 2 Meg'den 3 Meg'e çıkardım. Bunu yapınca, AdRAM'in açılışta sadece ekstra 2 megabaytı görebildiğini farkettim. 2 Meg'den sonraki tüm ekstra belleği AdRAM adlı programı kullanarak bilgisayarınıza tanıtmanız gerekiyor. Yeni eklenen bu RAM ise $800000'den itibaren tanıtılıyor sisteme.

Benim sistemde, $800000'den itibaren sadece 512K bellek bulunuyordu. Bu RAM'e KickStart'ı yerleştirip, bir daha sisteme burada RAM olduğunu bildirmezsem KickStart2.0'ı rahatlıkla kullanabileceğimi düşündüm.

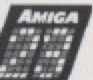
Bu fikri uygulamaya geçirmek oldukça kolay oldu. Startup-sequence'in başında 1.3'ü farkedersem, AdRAM programını çalıştırarak belleği ekliyorum, ve bundan hemen sonra:

ZKick -v175 -start 800000 Kick.175.20

komutunu çalıştırıyorum. Bu komut $800000'den itibaren 512K'lık Kickstart'ı yükleyip bilgisayarı RESET'liyor. Bundan sonra, startup-sequence'in 2.0 kısmında (sola bakın) AdRAM programını çalıştırmadığımiçin sistem KickStart'ın yer aldığı belleğe dokunmaya çalışmıyor. Son bir kaç gündür bu konfigürasyonu denedim, ve bir kez bile çuvallamadı. PPage gibi bir canavarı bile üst üste iki kere çalıştırmanız mümkün oluyor. Ve bellek dolduğu zaman KickStart'ın belleğini işgal ve ilhak etmeye kalkışmıyor, her barışsever bilgisayar gibi "Bellek yetersiz!" mesajını veriyor.

Uzun sözün kısası, bol bellekli ve son derece güvenilir bir 2.0 sistemini A500 ve ICD AdRAM ile gerçekleştirebiliyorsunuz.

VEDAT HALLAÇ







Bambaşka bir dünya ve çözülmesi gereken bir sürü problem. Tam BAT ajanına göre bir iş.

Birincisi mükemmel bir maceraydı. ikincisi de onu aratmıyor. BAT'ler gerek senaryo gerekse kurgu açısından çok iyi tasarlanmış oyunlar. Kullanım kolaylığı ve oyun akış hızları da cabası. Tek eksik ajanımızın kolurda bulunan bilgisayarın (BOB) el kitabı olmaksızın kullanımının zor olması. Bunun için ben burdayım. Sizlere oyunun kullanımını ve gizli kalmış yönlerini açıklayacağım. Umarım yararlanırsınız. Vakitsizlikten oyunun tamamını bitiremedim. Bitiren olursa dergiye yollayın da bitiremeyenler yararlansın.



Bu yeni, zorlu göreviniz nedeniyle yabancı bir gezegende tek başınızasınız.

Çok fazla lak lak etmek istemiyorum. Kısaca oyunun amacını anlatayım.

Koshan Inc., Federasyon devletlerini bir ekonomik krizin eşiğine getirmiş durumda. Shedishan'ların gezegenlerinde çıkan ve çok değerli bir maden olan Echiotoro (gibi birşey), Bedhin 6 gezegeni yörüngesinde bulunan bir uydu tarafından toplanmakta ve işlenmekte.

Koshan bu uyduyu bozmuş. Göreviniz bu uyduyu işler hale getirmek ve Koshan Inc.'in alçakça oyunlarına son vermek. Ve tabi suçluları tutuklamak.

AJAN YARATMAK:

Daha önceden yaratılmış bir ajanla veya kendi yarattığınız ajanla oynamak istiyorsanız Game menüsüne basınız. Burada **CREATE** seçeneği ve daha önceden tanımlanmış ajanların bir listesi belirir. **SELECT AN AGENT** seçeneğini seçerseniz tamamen sizin yarattığınız bir ajanla oyuna devam edebilirsiniz. Ya da daha önce tanımlanmış bir ajanın ismine basarak oyuna o ajanla devam edebilirsiniz.

SELECT AN AGENT seçeneğine kliklediğinizde yeni bir ekran belirir ve ajan özelliklerini gösteren çubuklar karşınıza gelir. Üç boyutlu kafa seçimi ajanın vücud tipini belirler. Büyük kafa zeki bir ajan, dışarı çıkık elmacık kemikli kafa da güçlü bir ajanı belirtir.

B.A.T dosyası geniş bir ajan kataloğunu içerir. Bar grafiklerine basarak istediğiniz ajana gelinceye kadar ajan taraması yapabilirsiniz ama kimi ya da neyi seçeceğinize karar veremiyorsanız **NEXT** seçeneğine basarak tek tek tüm ajanları görebilirsiniz.

İstediğiniz ajanı bulunca eğitim ve kondisyon için OK seçeneğine basınız.

AJANIN EĞİTİMİ:

Ajanınızı belirli alanlarda eğitmek için 8 haftalık bir süreniz var. Değişik tür eğitimler için değişik süreler kullanabilirsiniz ama 8 haftayı geçecek eğitim programları yapmamalısınız.

Eğitim yapılacak alanlar şöyledir;

PHYSICAL: Ajanın gücünü ve kondisyonunu etkileyen bir eğitimdir.

INTELLECTUAL: Bu alandaki eğitim ajanınızın diğer dilleri daha iyi anlamasını, konuşmasını, bilimsel olayları daha iyi çözmesini ve karizmasının artmasını sağlar.

SENSORY: Duyuların kontrol eğitimidir. Ajanların reflexlerini ve anlama sezgilerini güçlendirir.



Karakter seçimini tamamen kişisel zevkinize uydurabilirsiniz.

PSYCHOLOGICAL: Ajanınızın diğer insanlara karşı daha adaletli davranmasını ve değişik durumlarda aklını kontrol etmesini öğrenmesidir. Ayrıca ajanınızın karizması da artar.

SELF CONTROL: Ajanınızın hareketlerini tamamen kontrol etmesini ve limitlerini bilmesinin eğitimidir. **B.O.B.** refleksi için ve iyi bir canlılık için bu eğitim az da olsa mutlaka alınmalıdır.

WEAPONS: Bu eğitim çeşitli tipteki silahların kullanımı ve kendini koruma yollarının öğretilmesini amaçlar. Ayrıca silah refleksi hızı ve keskin nişancılık kazandırır.

SURVIVAL: Düşman ortamlarda ajanınızın kendini koruması eğitimidir. Ek olarak dayanıklılık, güç ve canlılık artışı sağlar.

Eğitime başlamak için seçtiğiniz alanın üzerine göstergeyi getirin ve "+" tuşuna basın. "+" işaretinin yanında ki numara süreye göre artacaktır. Ters işlem için "-" tuşunu kullanın.

8 haftalık periyod dolduğunda OK seçeneğine basın. Bundan sonra yeni bir ekranla karşılaşacaksınız ve bu da ajanınızın eğitimden sonra aldığı özellikleri kapsayan hali olacaktır. Buraya ajnınızın kod adını da girebilirsiniz.



Tüm komutlar ikonlar vasıtasıyla kullanılıyor.

Eğer ajanınız istediğiniz ölçülere gelmişse OK seçeneğine basarak save edin. Beğenmediyseniz **CANSEL** seçeneğini seçin ve her şeye baştan başlayın.

AJAN ÖZELLİKLERİNİN GENEL TANIMI:

Buradaki özellikler 0-100 arası puanla hesaplanıyor. Karakterinizi yeni baştan yaratırken pek fazla bir şey ummayın. Genelde oyun sırasında bu özellikler daha fazla artıyor. Neyin ne işe yaradığını uzun uzun anlatmayacağım. Genel olarak özelliklerin olması gereken puanlarından bahsedeceğim.

STRENGTH: Minimum %70 gereklidir.

INTELLIGENCE: Dahi 100 puandır. 0 olmaması lazım (ölü beyin).

CHARISMA: Maximum olursa diğer yaratıklarda hipnoz etkisi yaratabilirsiniz. Minimum olursa sizi adam yerine koymazlar.

Geri kalanlarda birbirlerine benzerler. Hemen hepsi 100 olursa en iyi demektir (he he).

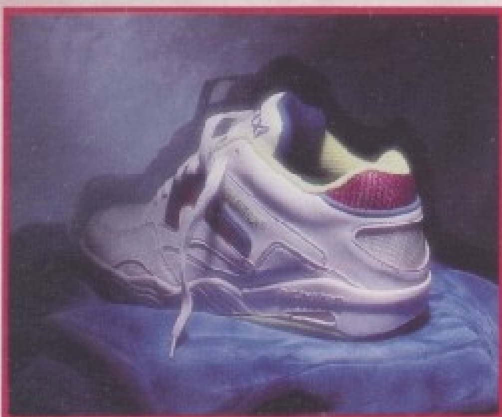
SİLAHLAR:

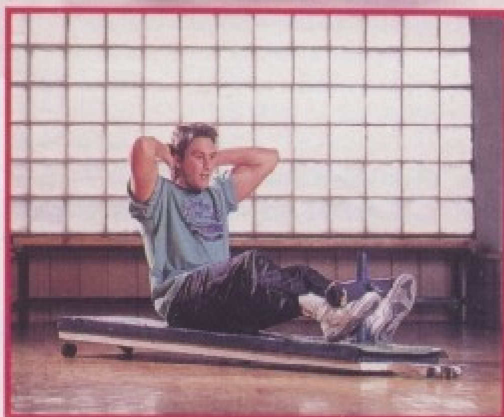
Aşağıda sayacağım silahlar **ROMA II** şehrinde bulabileceğiniz belli başlı silahlar ve özellikleridir.

Adı	Vuruş gücü	Menzil	Kartuş	Fiat
VOKTRASOF	4	80	LP-12	150
BECKMANN	5	100	LP-57	390
HAAS 10	5	130	N-29	560
GLADIUS	3	70	LP-02	100
PILUM LASER	8	180	LP-110	800
ASOA 50	9	250	FILLUM 12	1300
PLASMATRON	9	90	PLAS-1	1200
LASKOLT	6	140	LP-45	400
HASTA 2000	7	220	K2	600
HASTA 1000	5	110	K1	400

GÖSTER ENERJİNİ









KORUYUCULAR:

Burada da koruyucuların özelliklerini veriyorum.

ADI	KORUMA	FİAT
FORCE FIELD 6	6	600
FORCE FIELD 8	8	800
FORCE FIELD 9	9	900
DEFLECTOR VEST 1	4	400
DEFLECTOR VEST 2	5	500
DEFLECTOR HELMET	4	300
DEFLECTOR COUDIERRES	3	200
DEFLECTOR LEGGINGS	2	150
PRISM ARMOUR	7	650
IONIC SCUTUM	9	850

BOB sizin can damarınız onu akıllıca kullanın

PARA BİRİMİ:

Oyunda kullanılan para birimlerini öğrenmekte yarar var.

ADI	DEĞERİ
AS (BRONZE)	= 100 CREDITS
NUMMUS (BRASS)	= 4 AS
DENANRIUS	= 4 NUMMI
AUREUS	= 25 DENIERS

Bunlarda bittikten sonra artık geldi oyunun en önemli bölümünü anlatmaya. Ve işte karşınızda **B.O.B.** Biodirectional Organic Bioputer (türkçesi; organik komputer)

B.O.B

Ajanınız her **B.A.T** ajanında olduğu gibi sol kolunda **B.O.B**'unu taşır. Bilgisayar tüm vücud fonksiyonlarına bağlıdır ve ajanınızın bazen hayatını kurtarabilecek kacar özelliğe sahiptir. Değeri parayla ölçülemez. Onu programlamasanız bile oyunu bitirmede yardımcı olacak bir aygıttır. Fakat basit programlama tekniğini öğrenip **B.O.B**'un getirdiği tüm avantajları kullanmak varken ne diye ilkel ilkel oyuna devam edelim.

B.O.B'a ulaşmak için F2 tuşuna basmak yeterli. böylece ajanın sol kolunun içine monte edilmiş **B.O.B** karşınıza gelir.

B.O.B'un etrafındaki ikonların anlamı şöyledir.

Sol Üst = (Küçük adam) Karakter özellikleri ikonu.

Sol Orta = (dalgalar) Bio fonksiyon ikonu.

Sol Alt = (Tüp) (Implant Function)) Ajanın özelliklerini arttıran sibernetik fonksiyonlar.

Orta Sağ = Programlama modülü.

KARAKTER ÖZELLİKLER:

Bu bölüm ajanınızın genel bir özellik özetini çıkarır. Zayıf özellikler kırmızı renktedir. Ayrıca ajanınızın tecrübesi de gösterilir.

BIO FONKSİYONU:

Burada ajanınızın kalp atışı kardiogramı, aldığı yaralar ve açlık ve susuzluk seviyeleri gösterilir. Ayrıca Diagnostic programa giriş de bulunur.

Kalp atışınızı yapacağınız programla arttırıp azalta bilirsiniz. Yaralandığı zaman aşırı kanamayı önlemek için kalp atışını azaltın. Aşırı reflex isteyen işlerde ise arttırmanızı tavsiye ederim. Fakat dikkat edin ajanınızı strese sokmayın.

Açlık, susuzluk ve uykusuzluk grafiği de kardiograf görüntüsünün altında bulunur. Kırmızı eğri kalori seviyesini, yeşil eğri susuzluk seviyesini, mavi eğri ise ajanınızın ne kadar uykuya ihtiyacı olduğunu gösterir. Bu eğrileri ekranın ortasında tutmaya çalışmalısınız.

Üç boyutlu insan resminde ajanınızın aldığı yaralar gözükür. Ayrıca vücudu büyütüp, küçültmek veya hareketsiz bırakmak gibi fonksiyonları sağ taraftaki komutlara basarak yapabilirsiniz.

Diagnostik program ise karakterinizin tam bir sağlık haritasını çıkarır. Kırmızıyla yazılan yazılar ajanınızın o işi en kısa zamanda yapması gerektiğini belirtir. Yemek yemek, su içmek veya uyumak gibi.

Implant fonksiyonlar ise, ajanınızın sahip olduğu beş sibernetik fonksiyonu kontrol eder. Bunlar;

ATS 43: (Anti Sleep 1) Ajanınızın uzun müddet uykusuzluğa cayanmasını sağlıyor.

FIBRINE: (Healing Agent S2) Küçük yaralanmaları iyileştirmek için bu fonksiyonu kullanacaksınız.

HYPERCEP: (Hyper Perception S3) Bu fonksiyonla ajanınız karanlıkta görebilir ve çok küçük sesleri duyabilir.

Programlama alanınız. Gereksiz şeylerle doldurmayın.

MORPHO L7: (Deformant S4) metamorfoz yaparak ajanınızın suratını değiştirir. Böylece bir müddet tanınmazsınız.

PSY: (Extra Sensorial S5) Ajanınızın gelebilecek tehlikeleri daha önceden algılamasına yarar. Böyle tehlikeler kırmızı renkerin parlamasıyla kendini belli eder.

Implant'ler bir hafızaya sahiptirlar. Üzerlerine ne kadar basarsanız okadar aktif halde kalırlar.

PROGRAMLAMA MODULÜ:

BOB'un özelliği olarak kendi programlarınız yaratabilirsiniz. Bu programlar konuştuğunuz kişinin dilini tercüme edebilir, bir saldırı halinde sizi ikaz edbilir, acıktığınızda karnınızı doyurabilir v.s.

Programlar yazılırken paralellik söz konusudur. Yani bir çeşit Multi Task olayı. Yazdığınız tüm programlar birbirlerinden bağımsız ve aynı anda bu paralelliği kullanarak çalışırlar. Ayrıca bu programları birbirinden bağımsız olarak aktif veya deaktif hale geçirebilirsiniz.

Programlarına yaparken 18x12 blokluk bir alana sahipsiniz. Her blok özel bir fonksiyonu belirler. Yalnız paralel programlar yazmak ve çalıştırmak sizin yaşam fonksiyonlarınızın azalmasına yol açar. Yani daha çabuk acıkırsınız, susarsınız ve daha çabuk uykunuz gelir. Beş programa kadar paralel olarak çalıştırabilirsiniz.



Şehirde dolaşmak hem çok zevkli hem de çok kolay.

EDİTÖR:

Editörün sol tarafında 5x5'lik bir bölüm sizin programlama alanınızdır. Burada hareketi ok tuşlarıyla sağlayabilirsiniz. Sağ üstte fonksiyon fabrikası bulunur. Fabrika diyorum çünkü burada fonksiyonları üretirsiniz. Üstteki iki satır tamamlanmış üretimi gösterir. Üç blok altında da aktiv fonksiyonlar bulunur.

Bunlara basarak fonksiyonun parametrelerini görebilirsiniz.

Alttaki menü ise klasik silme, yeni baştan yapma v.s. fonksiyonlarını gösterir. EXIT ise otokmatikman programı çalıştırır. Program hatalıysa çalışmaz.

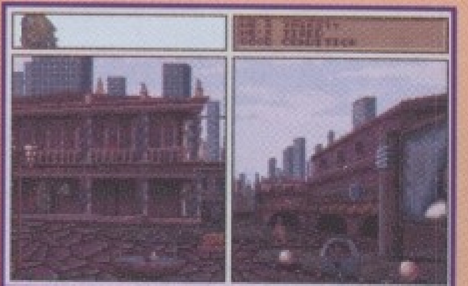
GENEL KOMUTLAR

***RUN:** Programı çalıştırır.

***STOP:** Geçici olarak programı durdurur.

***END:** Program tamamen yok edilir.

***DO P1,P2:** Bu ikon P1 ve P2 fonksiyonlarını çalıştırır. (Örneğin DO DISPLAY STRENGTH)



İlk durağınız diğer ajanla buluşacağınız otel olmalı.

IF P1,P2: Bu fonksiyon bir test yapmanızı sağlar.

PROGRAMLAMA KURALLARI:

* Yongalar (chip) hiç bir zaman yukarı hareket etmez.
* Yongaları alt taraftan bağlayınız.
* Her zaman programa RUN komutuyla başlayın.
* Tüm program kollarını END ile sonlandırın.

DO KOMUTUNUN PARAMETRE TABLOSU:

* DO DISPLAY P2 Parametre ikiyi gösterir (str,int, rtythm..)
* DO ALERT ME Beep sesi çıkarır.
* DO INC P2 Implant seviyesini kalp atışına bağlı olarak bir seviye arttırır.



Video oyunlarından önemli miktarda para kazanabilirsiniz.

* DO ANALYZE ME Ajanın organizmasını analiz eder.
* DO ANALIYZE HUMAN En yakın yaratığın organizmasını inceler.
* DO SUBSTn NORMAL Implant seviyesini normale çevirir (n=1-5).
* DO RHYTHM NORMAL Kalp atışını normale, dakikada 60 atıma çevirir.
* DO TRANSLATE Anlaşılmayan dili anlaşılabilir bir dile çevirir.

IF KOMUTUNUN PARAMETRE TABLOSU

* IF ME P2 Ajanın aç,susuz,yorgun v.s. olduğunu test eder.
* IF HUMAN P2 En yakın insanın aç,susuz v.s. olduğunu veya saldırgan, Sheddish v.s. olduğunu test eder.
* IF STRENGTH Gücün yüksek,normal veya zayıf olmasını test eder.

Aynı şekilde zeka, refleks v.s.'lerde test edilebilir.

* IF STATE P2 Analiz sonucunu test eder.
* IF TEMP P2 Isıyı test eder.
* IF PRESSIO P2 Kan basıncını test eder.
* IF SUBSTn P2 Impiant seviyesini ajanınıza uygunluğunu test eder.
* IF TIME = ALARM Saatle alarm saatini karşılaştırır.
* IF RHYTHM P2 Ajanın kardiograf frenkansının testini yapar.



VIA EXPRESS'i sürerken dikkat edin. Çarparsanız sizin için pek iyi olmaz.

BASİT BİR PROGRAM:

```
RUN
DO display TIME
IF time = alarm
DO alert me
END
```

Şimdi bubasit programın nasıl yapıldığına bir göz atalım.

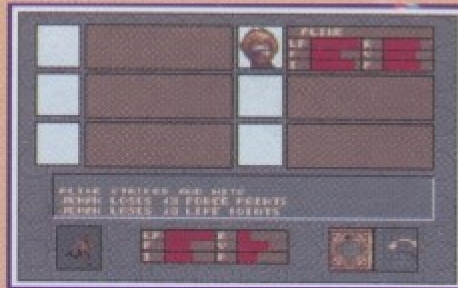
Tüm komutlar fonksiyon fabrikasında üretilip çipler çalışma alanına yukarda aşağıya sırasıyla yerleştirilir. Daha sonra Link komutuna basılır. Daha sonra tüm çipler birbirlerine bağlanır. Doğru bağlamaya dikkat edin. Öyle ki IF den END'de tek bir yol oluşsun ve uzantılar teker teker çiplere bağlansın. Daha sonra EXIT' te basarak programı çalıştırın.

SİMULASYONLAR

Oyunda kullanabileceğiniz tam beş ayrı araç var.

VIA EXPRESS

Sol Alt Ekran: Arka görüş ekranı.
Sol Alt İkinci Ekran: Hız.
Alt Orta Ekran: Kontrol manivelası.
Sağ Alt Ekran: Kalkan göstergesi.
Sağ Üst Ekran : Via express haritası.



Saldırırken elinizde mutlaka silah bulundurun

Yolculuk ederken auto modu kullanın çünkü en güvenilir yol budur.Şehri terk etmenizi önleyen kalkandan uzak durun ve çok uzaklaşmayın.

MOSQUITO SIMULATOR

Sol AltEkran: Hız göstergesi.
Sol Alt İkinci Ekran: Hız verme, alma.
Alt Orta Ekran: Kontrol manivelası.
Sağ Alt Ekran: Yükseklik göstergesi.
Mosquito küçük bir taksidir.Uzay gemilerinin kalkış pistlerine ana ulaşım aracıdır.

KATATRUCK SIMULATOR

Bu araç temizlik servisinin bakım aracıdır. TB1 terminalinde bulunur ve kullanıldıktan sonra oraya bırakılması gerekir. Kontrolleri Mosquito ile aynıdır.

RAEDA V6 SIMULATOR

Bu araçla gezegenler arası yolculuk yapabilirsiniz. **ROMA II** Astroport'ta bulunur. Tekrar oraya indirebilirsiniz.

Uzaya çıkarken yatayla 30 derece açı yapacak şekilde ve %90 gaz verilmiş biçimde havalanın. "**S**' tuşuyla gidebileceğiniz gezegenleri görebilirsiniz. Ortadaki **SHEDISHAN** gezegenidir. Kullanımı diğerleriyle aynıdır.

SERSHOYER SIMULATOR

Uzay istasyonunda bulunur. Uzay delicisi şeklinde kullanabilirsiniz. Eğer bir çok tünelin bulunduğu bir maze düşerseniz aşağıda kırmızı bir üçgen belirir.



Eğer işler kötü giderse sonunuz Koshan'ın hoşuna gider.

Bu üçgen istasyonu ve yanıp sönen noktada sizi gösterir. Önünüzde kırmızı bir nokta görürseniz ona dalın ve istasyona geri dönün. Zaten bu araç meden çıkarmada kullanılıyor.

VIDEO OYUNLARI

ROMA II'de oyun oynayıp para kazanacağınız veya kaybedeceğiniz ve insanlarla karşılaşabileceğiniz video oyun salonları bulunmakta. Bu salonlarda genelde üç tip oyun bulunmaktadır. Artık bu oyunları da siz çözün.

Şu an da saat gecenin üçü ve yazı yazmaktan bitap düşmüş bir haldeyim. Size bu oyunu oynamanız için bu kadar bilgi yeter. Sanırım oyunun ne kadar kompleks olduğunun farkına varmışsınızdır. Ama oyunun oynanması o kadar zor değil.

Bir Adventure için olması gerekenden daha fazla akıcı. Bence kaçırılmaması gereken bir oyun. Ben bu oyuna yüz üzerinden doksan veriyorum.

BARIŞ OKAN

SES	UBI SOFT 1 MByte 5 Disket Billboard'da 2 numara	GRAFİK
90		90

GENEL 90

ve işte AMIGA 1200

merak edenlere
Bütün A500 program ve oyunları çalışıyor
Her AMIGA 1200'e DPAINT 4.5 AGA ve PROFESSIONAL PAGE 4.0
GELİN A1200'e DOKUNUN
ALMAYA, GÖREREK KARAR VERİN

DKB SOFTWARE
MegAChip
ile şimdi tüm Amiga 500 ve 2000'ler 2 MB Chip Memory'e kavuşacak

AMOS PRO
ORJİNAL MANUEL
300.000 TL

DTP VE GRAFİK PROGRAMLARI İÇİN TÜRKÇE FONTLAR ZENGİN ARŞİV

TDK
ALFA DATA
GVP

A600 ve A1200 için
20,40,60,80 ve 120 MB
HARDDİSKLER

THUNDER
4 TÜRKÇE OYUN BİRARADA
AMİGAFELEK, NİTROMEM, TOMBALA, KIZMABİRADER
2 DİSKET ORJİNAL KUTUDA 60.000 TL

TÜRKİYE COĞRAFYASI
121 HARİTA, 2 DİSKET ORJİNAL KUTUDA SADECE
60.000 TL

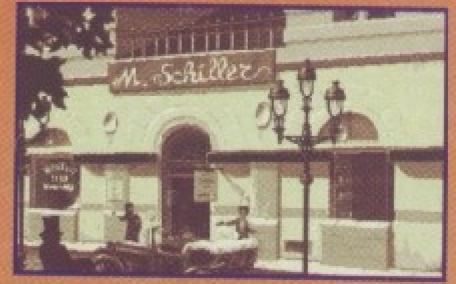
Understanding IMAGINE 2.0
İngilizce manuel ve disketi ile Imagine'i tam olarak kullanın 150.000 TL

AKAR Co. TELETEKNİK YETKİLİ SİSTEM SATICISIDIR

TRON
HOME COMPUTER SHOP
Bir AKAR Co. kuruluşudur.
Bankalar, Şair Ziya Paşa Cad. No: 28 Akar Han
80020 Karaköy - İstanbul
Tel: 243 43 14 - 251 09 98 - 249 84 00 - 249 84 01
Fax: 252 56 81







Savaşın çıkış sebebi. Avusturya-Macaristan Arşidük'ü Franz Ferdinand'ın 18 Haziran 1914'te Saraybosna'da katledilmesi.

HISTORY LINE 1914 1918



Strateji severlere müjde. Sizi haftalarca meşgul edecek oyun çıktı. Birinci dünya savaşını konu alan **History Line**, hem strateji hem de tarih hazinesi.



Oyunun her yerinde kullanım kolaylığı sağlanmış

Savaş boyunca Almanya ve Fransa arasında geçen önemli savaşları bölüm bölüm oynama şarsına sahipsiniz. Oyunun oynarken sadece savaşı değil yapacağınız üretimi de düşünmek zorundasınız. Bu da oyunun diğer bir güzel yanı. Ayrıca bir bölüm geçtiğinizde yeni bölümün şifresini alacak ve teknolojinizin yarattığı yeni yeni silahları tanıma imkanı bulacaksınız.

Oyunun kolay kullanımı sayesinde çok kısa sürede oyuna adapte olabiliyorsunuz.

Haziran 1914 Sarajevo'da Avusturya Macaristan Arşidükü Franz Ferdinand'ın bir Sırp milliyetçisi (*galiba Miloş'u*) tarafından öldürülmesi Birinci Dünya Savaşını başlatmıştı. Nedenleri her ne kadar ekonomik çıkarlara dayansa da bir Arşidükün ölümü tarafların savaş çıkarmaları için yeterli bir sebepti. Oyunumuz işte bu tarihte başlıyor ve ikişer aylık periyodlarla devam ediyor. Her periyodda o ay içinde startejik önemi olan bir savaş yaşanıyor.



Elinizdeki gücü çok iyi inceleyin

Şimdi sizlere oyunun menüsü hakkında bilgi vereceğim.

START : Bu komutu bilmeyen var mı? Başlama anonsu. Burayı seçtikten sonra karşınıza ülke seçimi gelir. Fransa ve Almarya bayraklarını tanımayanlar, soldaki Fransız bayrağı. Daha sonrada oyunun ilk senaryosu başlar.

CODE : Şifre demektir. Oyun başlangıcında buraya kaldığınız bölümün şifresini girerseniz o bölümden başlarsınız. Almanya, Fransa ve iki kişilik oyunların kodları ayrı ayrıdır.

GAME SETUP : Dört alt bölüme ayrılır.

Ext. Fight On/Off : Savaş animasyonlarını açıp kaparsınız. Kapalı kalması yararınızadır. Ama yine de bir kez seyretmekte yarar var.



Oyunun menüleri kolay anlaşılır cinsten. Zaten menüye çok az ihtiyaç var.

Human/Computer : Birinci oyuncu için insan veya komputer seçimi. Buranın altındaki bölüm de ikinci oyuncu için geçerlidir.

All Depots/Own Depots : Oyun içinde buluran Depot'ların içini görebilme seçeneğidir. All Depots yaparsanız tüm Depot'ların içersini görebilirsiniz. Own Depots yaparsanız sadece kendi Depot'unuzun içersini görebilirsiniz.

No Limit : Oyundaki tur sayısını sınırlayabilir veya oyunu limitsiz oynayabilirsiniz.

CONTROLS : Bu bölümde oyunun kontrollarıyla ilgilidir.

Normal Pal: Ekran seçeneğidir. Olduğu gibi kalsa yeterlidir.

Mouse Side A/B : Mouse'un hangi oyuncu tarafından kullanılacağını belirler. Side A olması Player 1 ve Side B olması Player 2 tarafından kullanıldığını gösterir.

Mouse Fast/Middle/Slow : Mouse'un kullanım hızıdır.

MISC: Hiscore'un ve Saved Game'lerin saklandığı yer. Buradan Load komutuyla 0-9 arası kaydettiğiniz oyunları geri çağırabilirsiniz.



Fabrika ve depolarınızı etkin bir biçimde kullanın.

Oyun başı menüleri bu kadar. Şimdi gelelim oyun içi kontrollerine.

İki moddan oluşan bir kontrol mekanizmamız var. İlki hareket modu ikincisi ise saldırı modu. Taraflardan biri hareket modunu oynarken diğeri saldırı modunu oynar. Modlar değişirken verilen emirler uygulanır.

Hareket modunda; Joystick ile oynarsanız daha kolay olur, ateş tuşuna basılı tutulup ileri itildiğinde hareket komutudur. Bir birliğin üzerine gelip bu işlem yapıldığında birliğin hareket edebileceği alan renk değiştirir. Daha sonra birliğin gideceği yere gelip elinizi ateş tuşundan çektiğinizde birlik oraya hareket eder. Her ne kadar harita üzerinde hareket etmiş gözükse de aslında modların değişimiyle bu hareket onaylanır. Çünkü eğer o birliğe her hangi bir saldırı varsa birlik hareket etmeden önce o saldırının sonucu beklenir. Birlik saldırıdan sağ olarak çıkmışsa hareket ettiği yer onaylanır ve modlar değiştiğinde birlik hareket ettiği yerde görünür. Sağ çıkmamışsa her şey boşuna. Birlik haritadan silinir.

Diğer komutları bu kadar ayrıntılı anlatmayacağım. Sadece ikonunun şeklini verip ne olduğunu söyleyeceğim. Tüm komutlar ateş tuşuna basılıyken Joystick'in yukarı, aşağı, sağa ve sola doğru hareketleriyle çalışır.

Kısaca tüm komutlar şöyle;

Hareket Modu

Ateş+Yukarı	: Hareket emri.
Ateş+Sağ	: Genel harita.
Ateş+Aşağı	: Statüs.
Ateş+Sol	: Diğer moda geçme.

Saldırı Modu

Ateş+Yukarı : Saldırı emri.
Ateş+Sağ : Genel harita.
Ateş+Aşağı : Statüs.
Ateş+Sol :Diğer moda geçiş.

Fabrika İçinde:

Ateş+Yukarı : Hareket modunda ise hareket emri, saldırı modunda ise anlamı yok.
Ateş+Sağ : Fabrikadan çıkış.
Ateş+Aşağı : Saldırı modunda ise tamir komutu, hareket modunda ise anlamı yok.
Ateş+Sol : Saldırı modunda ise üretim emri.

F1 : Mod değiştirme.
D : Mod değiştirme esnasında F1 yerine D'ye basılırsa oyun Save edilir. Daha sonra ana menüdeki Load komutuyla tekrar oyunu yükleyebilirsiniz.

Kullanılan tuşlar bu kadar. Oyunda kullanılan birliklerin statüslerini aldıktan sonra ortaya çıkan tablonunda anlamı kısaca şöyle.

Yukardan aşağıya; Önce birliğin resmi daha sonra adı geliyor. Daha aşağıda ise;

Weapon size/radius: Silah büyüklüğü ve atış alanı var. Burada üç arazi şekline karşı atış ve atış uzaklıkları verilmiş. Air-Hava, Ground-Yer ve Water-Su. Bölü işaretinin diğer yanında ise uzaklık birim olarak verilmiş. Buradaki birim Joystick'in haritada gezinme birimi ile eşdeğerdir.



Hava kuvvetleriniz göz bebeğiniz olmalı. Onlarla çok iş başaracaksınız.

Daha sonra sırayla,
Armour : Zırh.
Speed : Hareket hızı.
Weight : Ağırlık. Birlikleri transport ederken kullanılıyor.
Max Group Size : Birliğin kaç üniteden oluştuğunu söylüyor.

Artık oyunu oynamak için yeterli bilgiye sahipsiniz. İşin sadece strateji kısmı kaldı.

Birinci Dünya Savaşında stratejik öneme sahip üç tür birlik vardı. Birincisi topçular, ikincisi ise savaşın sonlarına doğru etkinliğini arttıran uçaklar ve süvari birliklerinin pabucunu dama atan zırhlı birlikler. Bu üç birliği iyi kullanıp düşmanın yaya birliklerini eritirseniz gerisi kolay.

Topçu birlikleri, özellikle ağır topçular, vuruş gücü çok yüksek birliklerdir. Savaştıkça tecrübe kazanırlar. Topçu birlikleri expert olduklarında tek saldırıda hemen her şeyi yok ederler. En tehlikelisi ağır topçu birliğidir. Expert bir ağır topçu birliğinden sakının.

Topçu birliklerinin çaresi uçaklardır. Ağır bombardıman uçakları expert olduklarında düşmanın toplarını yok etmemek için hiç bir sebep kalmaz. Ağır bombardıman uçaklarınızı, makinalı tüfekli yayalardan, avcı uçaklarından, uçaksavar topçularından sakının. Hava kuvvetlerinizi ve topçu birliklerinizi iyi kullanırsanız karşınızda kimse duramaz. Tek yapacağınız topçularınızı expert oluncaya kadar uçaklarla ve makinalı tüfekli yayalarla korumak. Ondan sonra zaten topçularınızın yanına kimse yaklaşamaz.



Rakibiniz her zaman biraz düşünür. Ama nafile elbetteki siz kazanacaksınız (eninde sonunda)

Zırhlı birlikler ise makinalı tüfekli yayalara karşı çok etkili. Tek dez avantajı uçaklara karşı korunmasız olması. Uçaksavar ve tanksavarlarla desteklenmiş zırhlı birliğin karşısında bir tek expert topçu birliği durabilir. Eğer topçu birliği de expert değilse vay onun haline.

Deniz savaşlarında en etkili silah Battle Ship'ler. Denizaltı ve hücumbotlarla desteklenmiş expert bir Battle Ship denizlerin hakimi olur. Ayrıca kıyılarda bulunan tüm düşman birliklerini de yok edebilir. Ne yazık ki Battle Ship'in çaresi yine ayrı ayarda bir Battle Ship.

Savaşlarda öncelikli amacınız düşmanın uzun menzilli silahları olmalı. Bunlar Train Artilery, diğer topçular, ağır bombardıman uçakları ve savaş gemileridir. Düşmanın uzun menzilli silahlarını saf dışı bıraktıktan sonra sizin uzun menzilli silahlarınız düşmanın diğer birliklerini kolayca elimine edecektir. Ana karargahı ele geçirdiğinizde veya düşmanın savaşacak birliği kalmadığında zafer sizin demektir.

Oyun, oynanması kolay, zevkli bir oyun. Bazı zayıflıkları ve eksikleri olmasına rağmen yine de verilecek paraya değer. Eksiklik konusunda benim gördüğüm en büyük nokta, zaferden sonra diğer bölüme geçerken zaferin hiç bir nimetinden yararlanamama. Yani zafer kazanmanın diğer bölümün kodunu ele geçirmekten başka size o bölümde işe yarayacak ek bir özellik getirmediğinden bahsediyorum. Bu gibi konulara benim canım çok sıkılır. Çünkü zaferin tadını yeterince tadamazsınız. Zayıflık konusunda ise ne yazık ki bilgisayar biraz acemice oynuyor. Stratejileri zayıf. Topçu birliklerini iyi kullanamıyor. Hava kuvvetlerini ve kara kuvvetlerini kelle koltukta ileri sürüyor. Silah bakımından çok çok üstün olduğu yerlerde bu taktiği biraz işe yarıyor ama silahları biraz zayıfladığında strateji konusunda aciz kalıyor.

Ama iyi oynasaydı oyunun bir bölümü kaç saatte biterdi onu da Allah bilir.

Daha önce de dediğim gibi bütün zayıflıklarına rağmen oyuna verilecek para değer. Uzun zamandır stratejik simulasyon konusunda Amiga'da iyi bir çalışma yapılmıyor. Son zamanlarda çıkanların en iyisi bu oyun. Campain denen oyunu uzun zamandan beri bekliyordum. Sonuç tam bir hayal kırıklığı oldu. O yüzden History Line şimdilik övgüyü hak ediyor. Buarada atladığım bir yer var. History Line tam bir tarih hazinesi. Bölüm sonlarında çıkan yazıları İngilizcesi olanlar okusunlar. Birinci Dünya Savaşının gazete haberlerinin nasıl olduğunu öğrenirler. Buarada Osmanlı İmparatorluğundan da sıkça bahsediliyor. Hatta bazı bölümler Osmanlı İmparatorluğu topraklarında geçiyor.



Animasyonlar iyi fakat tek düzelik can sıkıyor. Bir kez seyredin yeter.

Bu kadar laf yeter. Bana sorarsanız strateji hastaları alın ve oynayın.

Barış Okan

SES		GRAFİK
70	Blue Byte 7 Disket 1 MByte Billboard'da 3 Numara	85

GENEL 85





Oyunseverlere merhaba,

Şubat '93 sayısıyla yayın hayatına başlayan dergimizi hazırlarken okuyucularımızın aradığını bulabileceği bir dergi hazırlamak için elimizden geleni yapacağımıza söz vermiştik. Bizler de uzun zamanlarca birer okuyucu olduk, hala da öyleyiz. Her ne kadar az sayfa sayısıyla başladıksa da bu pek uzun sürmeyecek gibi. İşte 56 sayfa oluverdik bile, hem de hala 12.000.- TL'ye.

Girişimlerden biri de BILLBOARD EN İYİ 50 idi. Bilboard'a gösterilen büyük ilgi ve EN İYİ 50'ye gelen mektupların sayısı bize doğru yolda olduğumuzu gösteren ilk işaretler idi. İşte sizlere söz verdiğimiz EN İYİ 50! İlginiz sayesinde bir sayı erken hazırladık.

Yeni çıkan oyunlardan Body Blows, Lemmings II - The Tribes ve BAT II'yi de çok kısa süre sonra buralarda göreceğimizden eminiz.

Bu sayı EN İYİ 50'ye mektup gönderenlerden ilk 20'ye giren oyunları tahmin eden ve 6 ay süreyle AMIGA Dergisi aboneliği kazanan okuyucumuz ise 16 yaşında ve bir A500 sahibi olan TAYLAN KAYA. Merhaba Taylan, hepimiz seni tebrik ediyoruz çünkü dergimizin yayın hayatında verdiği İLK ödülü almaya hak kazandın ve 6 ay boyunca dergimizi ücretsiz okuyacaksın!

Bu değerlendirmeler her ay yapılacak ve her ay bir arkadaşımıza 6 ay boyunca ücretsiz dergi göndereceğiz. Yalnız oyunlara haksızlık olmaması için bulunduğumuz ay içinde sadece bir kez oy verebilirsiniz. Abone olduysanız veya kazandıysanız yine de oy gönderin ve dergileri bir arkadaşınıza hediye edin (Elinizde tutmak biraz bencillik olur çünkü duyduğumuza göre geçen sayımız yine 4 gün içinde tükenmiş ve tek bir yerde kalmış, orada da kuyruk oluşmuş, ne mutlu bize).

KATILMAK İÇİN:

En beğendiğiniz 20 oyunu beğeni sıranıza göre yazın

Kullandığınız bilgisayarı, yaşınızı ve adresinizi ekleyin

Eğer dergilerinizin bir arkadaşınıza gitmesini istiyorsanız onun ad ve adresini ekleyin ve hemen

AMIGA Dergisi
PK 41 - 81311
Bahariye
İSTANBUL

adresine gönderin.

Gelecek ayın şanslı okuyucusu siz olabilirsiniz!

1	Street Fighter II
2	Kick Off II + Data Disk
3	Another World
4	Monkey Island II
5	Flashback
6	Pirates
7	Lemmings + Data Disk
8	Moonstone
9	Super Tetris
10	Shadow Of The Beast III
11	Lotus Esprit Turbo III
12	Lotus Esprit Turbo II
13	Final Fight
14	The Manager
15	Project X
16	Dune
17	Wings
18	Jaguar XJ220
19	Curse Of Enchantia
20	Eye Of The Beholder II
21	Turrican II
22	Push Over
23	Premier
24	Heimdall
25	Pinball Dreams
26	First Samurai
27	Zool
28	Utopia
29	Epic
30	Myth
31	Lure Of The Temptress
32	No Second Prize
33	Heart Of China
34	Populous II
35	Gobliins II
36	Shadow Of The Beast
37	M1 Tank Platoon
38	Shadow Of The Beast II
39	Rick Dangerous II
40	Sensible Soccer
41	Sensible Soccer '92-'93
42	Civilization
43	Lotus Esprit Turbo
44	Prince Of Persia
45	Pinball Fantasies
46	TV Sports Basketball
47	Eye Of The Beholder
48	SilkWorm
49	Railroad Tycoon
50	SWIV

arKa kapI



İşte yine ben geldim. Toplayın oyunlarınızı, geçin bilgisayarınızın başına ve... Açın arka kapılarını.

Piyasaya bu kadar oyun çıkarken, her gün arşivimize yeni yeni oyunlar eklenirken bunlardan bazılarına kafayı takmamak mümkün mü? Herşey yolunda gittiği zaman keyfiniz yerinde ancak işler karıştığı zaman ne yapacaksınız?? Evet, bildiniz.. Arka Kapı köşesi tam sizin için.. İşte sizlere.. Şifa niyetine.

LEISURE SUIT LARRY

Oyun esnasında oyun alanının herhangi bir bölgesine gitmek istiyorsanız, **ALT-D**'ye basın ve daha sonra 008-045 arası bir rakam girin. Oyunda her bölgenin numerik bir karşılığı olduğundan o ekrana direk gidebilirsiniz. Yine aynı oyunda yaşınızı belirlemek için sorulan soruları **ALT-X** ile geçebilirsiniz.

LEONARDO

İşte oyunun bazı bölümlerinin şifreleri:
Emmentaler: 10. bölüm; **Alphorn:** 20. bölüm; **Matterhorn:** 30. bölüm ve Ivanhoe: 40. bölüm için. Ayrıca **FREIBIERC** yazarsanız oyun sonsuz hak olur. Bu tiyonun işlediğini ekranın parlamasından anlarsınız.

DARKMAN

Sonsuz enerji kazanmak için oyun sırasında **MEACULTA** (yoksa ***MEACULPA***'mıydı?) yazın.

MAGICLAND DIZZY

Oyunu pause edip **"Diamonds and Pearls"** yazın. Bakalım neler oluyor..

LINE OF FIRE

Control ekranında **"OPERATION FERRET"** yazın. Bakın, ekran değişti ve artık ölümsüz oldunuz.

Ayrıca 0 ile 9 arasında herhangi bir rakama basarak istediğiniz bölüme de atlayabilirsiniz.

LAST NINJA III

Bölüm şifreleri şunlar:
Level 1: SUSS
Level 2: IMED
Level 3: URTI
Level 4: BASD
Level 5: NOUS
Level 6: RERO

Bu oyunu oynayın ve hi-score listesine girmeye çalışın. Eğer becerirseniz adınızı yazmak yerine **ILLBEBACK** yazın. Daha sonra oyuna baştan başlayın. Evet, artık sonsuz hakkınız var, ayrıca istediğiniz bölümü **F1-F6** tuşlarıyla seçebiliyorsunuz. Have fun!

LEANDER

Bölüm kodları:
Level 2: ZXSP
Level 3: LVFT

Bu bölüm kodlarını yazdıktan sonra **LTUS** yazarsanız sonsuz hakkınız olur. Ayrıca **F1-F5** tuşlarıyla istediğiniz silahı seçebilirsiniz.

BACK TO THE FUTURE II

Oyunu oynarken pause'layın ve **"THE ONLY NEAT THING TO DO"** yazın. Oyun resetleyecek ve size tiyonun işlediğini haber verecek. Artık sonsuz hakkınız var.

AWESOME

Oyunda klavyenizin sağ tarafındaki numeric key-pad'de "**+**" işaretine basılı tutarken ateş tuşunuza basın. Artık **F1** tuşuyla düşmanları yok edebilir, **F6** tuşuyla enerjinizi doldurabilir ve 1 ile 10 arasındaki numaralar ile değişik silahlar seçebilirsiniz.

Bu oyun hakkındaki bir başka tiyo ise şöyle: Oyunda hiç ölmek istemiyorsanız, ayrıca sonsuz para ve fuel elde etmek istiyorsanız oyunun birinci bölümünü tamamlayın. Shields/Weapons ekranı çıktığında pointer'ınızı ekranın sol-üstüne götürün. Böylece kalkan (shields) kutucuğuna geldiniz. Şimdi numeric-key-pad'de "**+**" işaretine basarken joystick'de ateş tuşuna basın. Ekran parlayacak ve tiyonuzun işleme koyulduğu size haber verilecek.

Eğer ekran parlamazsa az önceki işlemi arka arkaya yapın. Sonunda kabul edecektir. Artık tüm silahları geminize transfer edebilirsiniz. Oyuna döndüğünüzde kalkan gücünüzün her çarpışmada azaldığını göreceksiniz.

Korkmayın, kalkan gücü sıfır olduğunda ölümsüz olacaksınız.

Oyunu biran önce tamamlamak isterseniz son gezegeni hedef olarak seçin ve direk oraya gidin.

ATOMIC ROBOKID

Oyunun açılış ekranındayken **TUESDAY 14TH** yazın. Ateşe basıp oyuna başlamak istediğinizde önünüze sonsuz hak ve enerji seçebildiğiniz bir menu gelecek. Bu menüden sonsuz ne yapmak istiyorsanız yapın ve oyunu rahat rahat bitirin.

LEMMINGS

Lemming'lerin intihar etmelerini istemiyorsanız açılış ekranında **FQUIGGLY** yazmanız yeterli..

KICK OFF

Her ne kadar bu oyundan NEFRET (ki bu kelime bile duygularımı yeterince açıklayamıyor..) etsemde sizler için işinize yarayacağını umduğum bir tiyoyu vereceğim. Eğer arkadaşınız ve bilgisayar size gol olacak bir şut çekmeye hazırlanıyorsa ateş tuşuna basılı tutun. Sonuçta kaleciniz ya topu kurtaracak ya da out'a gönderecektir.

STORMLORD

Oyunu yapanların tanıtıldığı ekranda **DRAGONBRIDGE** yazın. Attan bir kayan yazı geçecek ve tiyonuz işe koyulacak. Oyun sırasında space tuşuna basıp oyunu pause edin ve L tuşuna basarak bölüm atlayın.

Bu oyun hakkındaki ikinci tiyo ise şöyle: Oyun yüklemeye başladığı andan itibaren mouse'unuzun düğmesine ve Joystick düğmenize basılı tutun. Oyun çıkınca bırakın ve hemen oyuna geçin. Pause edin ve **MNBVC** yazın. Böylece sonsuz zaman ve hak alacaksınız. Eğer oyunu pause edince sadece L yazarsanız bölüm atlarsınız.

PINBALL FANTASIES

Ve işte bu ayın en can alıcı tiyosu. Bu mükemmel oyunda birçok tiyo var. Neler mi?? Önce herhangi bir masa seçin ve yüklemesini bekleyin. Yüklendikten sonra oynayacağınız masa yukarı-aşağı sallanırken **DIGITAL ILLUSIONS** yazarsanız topunuz hiçbir zaman aşağı kaçmaz.(Bu durumda oyundan çıkmak için önce **"P"**'ye basıp oyunu pause edin, daha sonra **ESC** ile çıkın) **EXTRA BALLS** yazarsanız oyuna 3 yerine 5 topla başlarsınız.

EARTHQUAKE yazarsanız istediğiniz kadar space tuşuna basabilirsiniz, hiçbir zaman tilt olmaz. **FAIR PLAY** ile normal oyuna geri döner, **VACUUM CLEANER** ile tüm hi-score'ları temizlersiniz. Size bu arada bir de haber vermek istiyorum. Pinball Fantasies için yeni course-disk'ler yapılmıyormuş.. Neden?? Çünkü bu yılın ortalarına doğru Pinball İllusions adında yeni bir oyun çıkacak. Bu oyun tabii ki Pinball Dreams ve Pinball Fantasies'i yaratan ekip tarafından yapılıyor. Oyunda multi-ball (bir ekranda birden fazla top yönetme) gibi özellikler bulunacakmış. Eh, bunu öğrendikten sonra zaman geçmek bilmez artık..

Evvet, bu kadar tiyodan sonra sizden gelen mektuplara geçelim. Herşeyden önce Serkan Doğaneli'nin (İstanbul) bir sorusu var. Oyunu ben şahsen oynamadığımdan cevabını da bilmiyorum. Serkan, Operation Stealth adlı oyunun henüz başında, gazete satın alabilmek için iade deliğinden parayı alıp gazete alabildiğini ancak daha sonra tuvalete geçtiğinden alması gereken valizi bulamadığını belirtmiş bana yazdığı mektupta. Bu valizin nereye gittiğini bilen varsa bana yazsın, böylece gelecek ay cevabını yazıp Serkan'a yardımcı olabiliriz. (Eh Serkan, 1 ay sabret bakalım..)

İkinci mektup ise türlü tiyolarla dolu bir mektup. İşte TAYLAN KAYA'nın bana yolladığı tiyolar:

BILL'S TOMATO GAME

Ne yalan söyleyeyim, bu oyunu ancak 10-15 dakika oynayabildim ve en fazla 3. bölüme geçebildim. Mantık oyunlarını gerçekten severim ama Bill's Tomato Game bana gerçekten zor gelmişti.

Görürüşe göre Taylan benim kadar çabuk pes etmemiş. İşte bana gönderdiği bölüm kodları:

MEPEL	PLOOTTIT
WANNAL	CLOOPAN
GIAPOG	ZULLAR
BEGGEN	ZAIVIT
LIOMAL	NOIBBAT
CLIENNUG	WAIVAR
CLEALLOG	MEEFAN
SAKUK	TAIGGAT
CLYFIT	SIPLIG
GEABBAR	TAPPER
VOASSOG	CIVIN
SIEDDER	TOUKER
BOOMAN	BINNON
CLOINAL.	

CHUCK ROCK

Oyuna başlamadan önceki ekranda **UNCLE SAMS** yazarsanız oyun sonsuz hak olur.

TEST DRIVE II

Oyun sırasında **AER** yazarsanız arabanız turbo hızına ulaşır.

ATOMIX

Bu zeka oyununda **HELP** tuşuna basıp **TIME** yazın. Zaman duracaktır.

MOONSTONE

Burada ise oyunu bitirebilmek için gerekli olan 4 anahtarın yerini gösterelim.. Oyuna 4 şovalye ile başlanırsa daha kolay olur.

1. anahtar mavi şovalyeye yakın lair'de,
2. anahtar sarı şovalyeye yakın lair'de,
3. anahtar yeşil şovalye ile mavi şovalyenin bölgelerinin birleştiği noktada en soldaki lair'de,
4. anahtar ise Kırmızı şovalye ile sarı şovalyenin birleştği yerde ortada.

Evet, Taylan çok sağol yeni tiyolarını bekliyorum. Bir sonraki mektup ise Burak Gürdağ'can gelmiş. Burak mektubunda benim en çok beğendiğim zeka oyunlarından RA'nın 100 bölümünün şifrelerini yazmış. burak, eğer oturup hepsini kendin bitirdiysen helal olsun sana!.

Bu 100 bölümün tamamını yazmak yerine ben beşer beşer atlayarak yazacağım. Canım artık herşeye hazır konmayın, aradaki bölümleri de siz oynayın!

RA

Bölüm kodları:

05-TOMMYKNOCKERS	55-DONAR
10-MIDNIGHT	60-ARTA MYROHYN
15-ABANASINIA	65-GET FUNKY
20-DRAUG	70-KIRAN
25-ELBERETH	75-NGRANEK
30-MEREMONT	80-SCWANYL
35-CHRISTUS	85-CHAOS
40-PINHEAD	90-PANAKREA
45-J S BACH	95-JOHN BELUSHI
50-TERRA	99-CTHUGA

Sıradaki mektup ise Ankara'dan (Heyoo! Hemşerim benim!) Tunca Vanlı'ya ait. Tunca birkaç oyun hakkında yararlı olabilecek küçük tiyolar yollamış. Hemen bakalım neler var:

STRIKER

Bu oyunda çalım atmakta zorlanıyorsanız bir de zig-zag çizerek gitmeyi deneyin, ya da taç çizgisinden ilerleyin. Bu oyundaki en güçlü ve hızlı takım Almanya.

ALCATRAZ

Silah değiştirmek için saklanma yerlerinde düğmeye basmanız yeterli. Ayrıca alev makinalarını sadece bomba ile yok edebilirsiniz.

JIM POWER

Bu oyunda biraz ilerleyince büyük bir canavarla karşılaşacaksınız. Burada yapmanız gereken şey gidebildiğiniz kadar sola gitmek ve o iri yaratık geldiğinde ona ateş etmek. Canavar sizin bulunduğunuz yere hiçbir şekilde etki edemiyor.

Benden Tunca'ya ufak bir not: Bulamadığın oyunların 3. ve 4. diskleri bende var. Hemen bana 2 disk yolla, sana kayıt edip geri yollarım..

Ve bu ayın son mektubu. Bu sefer Doğa Orkan Dere ve İlker Petek'den geliyor. Aman Allahım, UGH!'un tüm bölüm kodları!. İnsanlar çıldırmış, deli gibi zeka oyunu oynuyorlar!.

Doğa ve İlker, bana gönderdiğiniz toplam 100 bölüm kodunu (ve her bir kod en az 10 harften oluşuyor) burada yayınlamam imkansız. (yerimiz dar..) O yüzden yine beşer beşer yazacağım:

UGH!

One player mode:
5-SOICHGOMBASEPP
10-PROFRJGUMBY
15-INSUREEANCESKETCH
20-SPANISHINQUSITION
25-TRAINSPOTTING
30-CONFUSEACATLTO
35-LOOKOUTOFTHEYARD
40-WALLYWIGGIN
45-POLLYTHEEXPARROT
50-STILLNOTGOODENOUGH
55-HELLOSAILOR
60-CHANNELJUMP
65-KENDOVE
69-ALBATROSS

Two player mode:
5-FAMOUSDEATHS
10-MYDOGHASNONOSE
15-THEBELLSOFSTMARY
20-JIMMYGREANES
25-FULLBODYSLAM
28 MILTONAVENUE

Doğa&İlker'in mektubunda **"O"** ile **"D"** harflerini ayırdetmek biraz zordu, o yüzden yukarıdaki şifrelerde bu harfler arasında bir karışıklık yapmış olabilirim, bunları siz düzeltirsiniz.

Yine Doğa&İlker'den Addams Family tiyoları:

ADDAMS FAMILY

3 kalp = &1515
4 kalp+kız = ?ZR9R
3 kalp+oğul = GI#15
4 kalp+amca+kız+oğul = ?G919
4 kalp+amca = ?G#9J
4 kalp+oğul = VZ#95
4 kalp+oğul+amca = VG8KZ
4 kalp+oğul+amca+yaşlı kadın = VLY14
4 kalp+oğul+amca = VGSR7

Yukarıdaki tiyolarda da "I" ile "1" ayır edilemez durumdaydı. Eh, denersiniz artık..

Evvet, bu ayki Arka kapı da bu kadar. Sizin mektuplarınız da yavaş yavaş elime geçmeye başladı, artık sizlere seslenmek çok daha kolay olacak. Eğer bitirdiğiniz veya bitirirken yararlandığınız ipuçları varsa, hemen alın kağıt kalemi elinize ve aşağıdaki adrese gönderin.

Unutmayın, gönderdiğiniz her tiyo bu derginin okuyucularından birinin hayatını kurtarabilir.

Bir oyunda takılıp kalmak ne kadar kötü bir duygu hepimiz biliriz, değil mi??

Sevgiler..

Arka Kapı
PK 148, 06660
K.ESAT ANKARA

CAN YALÇIN



THE CHAOS ENGINE



Gelecekte bir gün gelmiş ve insanoğlunun yarattığı makinalar, robotlar kontrolden çıkmış. Dünyayı ele geçirmiş ve herşey insanoğlunun aleyhine işlemeye başlamış.. Evet, işte Chaos Engine'in kısacık öyküsü. Bu oyun uzun zamandır beklenen oyunların arasındaydı ve sonunda elimize geçti. Oyunu daha ilk oynadığımız andan itibaren bu uzun bekleyişimize değdiğini anladık çünkü gerçekten oyun herşeyiyle süper.



Bonuşlarda öldürdüğünüz düşman ve kazandığınız para önemli.

Bu tür bir oyunda olmasını bekleyemiyeceğiniz detaylar, düşünce ve fikirler var içinde. Lafı uzatmaya gerek yok, hemen açıklamaya geçelim..

Chaos Engine tam anlamıyla "command-do" (bu oyunu C64'ten hatırlıyorsunuzdur..) türü bir oyun. Oyunu ne yaparsanız yapın 2 kişi oynuyorsunuz. Eğer tek kişi oynamak istiyorsanız 2. kişi bilgisayar oluyor, ve bu iki kişi güçlü silahlarla düşmanın karşısına çıkıyorlar. Oyunda karşınıza çıkan menüde 6 tane savaşçı görüyorsunuz. Tüm bu savaşçıların kendine ait silahları ve özellikleri var. Kiminin dayanıklılığı yüksekken zeka seviyesi küçük, kiminin silahları iyiyken hızı yavaş. Tüm bu özellikleri kendinizce tartıp bir adam seçiyorsunuz.



Karakterinizi en kaliteli adamlardan oluşturun.

Eğer oyunu tek kişi oynuyorsanız bilgisayarın yöneteceği karakteri de sizin seçmeniz lazım.

Evet, adamları seçtiden sonra oyunumuz başlıyor.

Oyun, birkaç ana bölüm altındaki bölümcüklerden oluşuyor. Kesin olmamakla beraber her ana bölümün 3 alt bölümü var. Oyun alanı siz karakterinizi nereye götürürseniz oraya doğru kayıyor. Eğer 2 kişilik oynuyorsanız ekran bu 2 kişiyi de içine alacak biçimde ayarlanıyor ama tek kişilik oynuyorsanız tamamen serbestsiniz. Bilgisayarın yönettiği 2. oyuncu ekranda çıkıp kaybolsa bile yaklaşık 2-3 saniye içinde yanınızda beliriyor. Ekranlar arası ilerleyebilmek için bazı anahtarları bulmanız gerekiyor. Böylece merdivenler ortaya çıkıyor, bazı engeller ortadan kalkıyor ve size gezecek ve düşmanları avlayacak yeni alanlar çıkıyor. Herhangi bir bölümü bitirebilmek için çıkış kapısını bulmak gerekiyor. Bu çıkış kapılarıyla ilgili birkaç nokta var. Birincisi, her bölümde birden fazla çıkış kapısı olabiliyor. İkincisi ise, çıkış kapılarının hepsi en başta kapalı. Onları teker teker açmalısınız. Nasıl mı?? Okumaya devam edin..



Beraber çalışacağınız kişinin zeka seviyesine dikkat edin.

zım. Sizlere az önce her bölümün birkaç çıkış kapısı olduğunu söylemiştim. Evet, eğer tüm node'ları vurmadan, yani bölümü tamamlamadan bir çıkış kapısı bulur ve bölümü bitirseniz, bir sonraki bölüme daha zor ve komplike bir noktadan başlarsınız. Yani, en rahatı ve en kolayı, tüm node'ları bulup, onları çalıştırıp paşa paşa ana çıkış kapısından gitmek. Tüm node'ları bulup bulmadığınızı nasıl anlayacağınız ise oyun ekranının alt tarafında gizli. Burada ile bölümde toplam kaç node olduğu yazıyor. Böylece siz



Oyunun haritası basit ve anlaşılır hazırlanmış. Çıkışı ararken kaybolursanız size çok yardımı olacak.

Oyunu oynarken bazı yerlerde direk gibi birşey göreceksiniz. Onlara ateş ettiğinizde bu direğin etrafındaki koruma alanı yokolacak ve direk çalışmaya başlayacak. Biz bu direklere NODE diyoruz. Herhangi bir node'u aktif ederseniz (ateş ederek) bilgisayarın konuşarak verdiği "Node Activated" mesajını duyacaksınız. Normalde oyundaki ana çıkış kapısını açmanız için tüm bu node'ları bulup çalışır duruma getirmeniz la-

kaç adet vurduğunuzla karşılaştırarak hepsini vurup vurmadığınızı anlayabilirsiniz.

Biraz da oyunu oynarken bulabileceğiniz nesnelerden bahsedelim. Her düşmanı öldürdüğünüzde düşman ardında bir miktar para bırakacaktır. Genelde büyük düşmanlar daha değerli oluyorlar. Tüm bu paraları toplayın, çünkü her 2 alt-bölümde bir alışverişe giriyorsunuz. Bu alışveriş olayına az sonra değineceğim. Etrafta görebildiğiniz



Düşmanlara dikkat ! Çok güçlü olabiliyorlar.

tüm anahtarları alın. Bu anahtarlar oyun alanında yeni yeni yerlere girmenizi sağlıyor. Bazıları çıkış kapısına yaklaşmanızı sağlarken diğerleri ise hazinelerle dolu odalara girmenizi sağlayabiliyor. Eğer yolda yemek bulursanız (o anda bilgisayar FOOD diyerek konuşacaktır) aldığınız hasarların bir kısmı iyileşecektir. Bulabileceğiniz nesnelerden biri ise bir yıldız. Bunu aldığınızda her iki oyuncu da 5 saniye için mükemmel silahlara sahip oluyorlar. Bir anda her tarafı ve tüm düşmanları yok etmeniz mümkün. Bu beş saniye yine bilgisayarın konuşarak geri saymasıyla belirtiliyor. Eğer üzerinde "S" harfi olan bir nesne görürseniz yine 5 saniye için ölümsüz oluyorsunuz. Aslında oyunda 5 saniye gerçekten yetersiz, yani doğru dürüst ilerleyemeden 5 saniye sona eriyor ama bir yandan da programcılara hak vermek lazım. Daha fazla süre de oyunu gerçekten çok kolay yapardı.

Yani biraz uğraşmamızı istemişler. Herneyse, konumuza dönelim.



Oyunun grafikleri çok güzel ! Ama müzik ve efektleri daha güzel.

Üzerinde şu ortadoğu kökenli iyi ve kötünün temsil edildiği işaret olan nesneyi bulursanız oyun oraya save edilir. Yani adamınız öldüğünde bölümün en başına dönmek zorunda kalmazsınız. Buna benzer bir olay Flashback'de de vardı hatırlarsanız. Aldığınızda bilgisayarın POWER UP dediği nesne ise silahınızın güçünü arttıran bir madde. Böylece düşmanlara daha çok zarar verebilirsiniz.

Bu power-up'lardan bayağı topladığınızda silahınızın ne kadar geliştiğini görecek ve silahın ilk haliyle hiç ilgisi kalmadığını anlayacaksınız. Yani bayağı önemli bir olay bu. Son nesne de karakterinize ait olan özel silahı veren nesne. Bundan daha önce hiç bahsetmedim. Her karakterin kendine ait bir özel silahı vardır. Bu silah birinde bir dinamit olabilirken diğerinde her yöne ateş edebilen bir silah olabiliyor. Özel silahınızı kullanabilmek için ateş tuşunuza 2 saniye kadar basılı tutmanız yeterli. Ancak bu silahların sınırlı olduğunu unutmayın. Ya onları oyun sırasında yolda toplayacaksınız, ya da alışverişte satın alacaksınız. Her oyuncu yanında en fazla 6 tane özel silah taşıyabilir. Yanınızda hazır 6 tane varken daha fazla almaya çalışırsanız boşa harcamış olursunuz. Eğer oyunu tek kişilik oynuyorsanız, bilgisayarın yönettiği karakterin özel silahlarını da siz kullanabilirsiniz. Zira bilgisayar bu silahları hiç kullanmıyor. Yani tek kişilik oyunda özel silah reserviniz 2 katına çıkıyor.

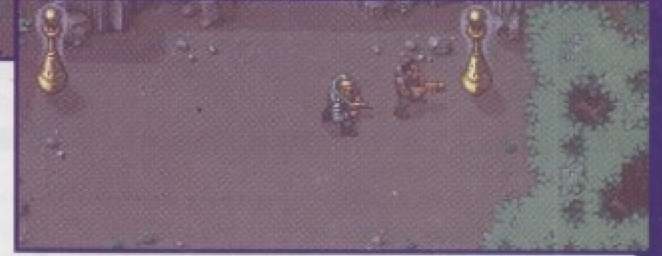
Her iki alt bölümden sonra bir alışveriş olayıyla karşılaştığımızı söylemiştim sizlere. Şimdi bu olaya bir göz atalım. Herşeyden önce, oyun sırasında topladığınız paralar iki oyuncu arasında eşit olarak dağıtılır. Önce 1. oyuncu alışverişini yapar. Alışveriş ekranının sol tarafında karakterinizin o anki durumunu, sağ tarafında ise satın alabileceğiniz maddeleri ve fiyatlarını görebilirsiniz. Sizin elinizdeki toplam para miktarı yine sol tarafta görürüyor. Şimdi, oyunun belki en önemli ve karışık noktasına geldik, bu satırları iyi okuyun. Her oyuncunun birkaç özelliği vardır.

Bunlar ;
skill (yetenek),
stamina (sağlık),
speed (hız) ve
wisdom (zeka)'dır.

Sizin alabileceğiniz tüm özelliklerinizin anahtarı SKILL'de yatıyor. Her özelliğiniz size yeteneğiniz kadar verilecektir. Eğer yeteneğiniz kaldırmıyorsa, alabilmeniz gerekse bile (mesela) hız alamıyorsunuz. Alışveriş ekranında sol taraftaki durumunuzu belirten tüplere bakın. Mesela, hızınızın yanındaki tüpün içindeki sarı şerit sizin o anda, o skill'e göre alabileceğiniz maksimum hızı gösterir. Yeşil şerit ise o andaki hızınızı. Parayla hız satın aldığınızda en fazla sarı şerit kadar alabilirsiniz. Ancak skill satın alırsanız, sarı şerit uzayacak, böylece daha fazla özellik kazanabileceksiniz. Eğer bu satırları oyunun oynarken, alışveriş sahnesindeyken okursanız herşeyi daha iyi anlayacağınızdan eminim.

Alışveriş olayında iki nokta kaldı. Birincisi: Bu özelliklerden "ZEKA" da nesi?? Zeka, oyunu tek kişi oynuyorsanız, bilgisayarın hareketlerini belirleyen, bilgisayarın oynadığı karakterin zeka seviyesidir. Yani siz alışverişte hiçbir zaman zeka satın almayın (zaten alamıyorsunuz). Bunun yanında bilgisayarın karakterinin zekasını maksimumda tutmaya dikkat edin. Böylece bilgisayar daha akıllıca oynayacak, düşmanların silahlarına kolay hedef olmayacaktır. Oyuna ilk başlarken de tek kişilik oynuyorsanız zeka düzeyi yüksek bir karakteri bilgisayara verin. Oyun sırasında daha rahat edersiniz. İkinci nokta ise, oyunu oynarken bilgisayar öldü diyelim.





Rastladığınız tüm node'ları vurun. Yoksa bölümü geçemezsiniz.

Siz tek başınıza bölümü bitirdiniz ve alışveriş ekranına girdiniz. Burada ölmüş karakterinize stamina (sağlık) satın alarak onu tekrar hayata döndürebilirsiniz. Veya oyun sırasında yemek (food) bulursanız, bu yemek hemen ölü arkadaşınıza verilecek ve bir anda sağlık kazanarak oyuna dönecektir. Yemeklerin size sağlık verdiğini yazımın başında belirtmiştim zaten.



Özel silahınızı kullanmamın tam zamanı.

Eveet, işte Chaos Engine. Bence bu oyun örnekleri arasında şimdiye kadar yapılanların en iyisi. Oyun basit bir "vur-ilerle" değil, araştırma ve tam anlamıyla 2 oyuncu arasında işbirliği istiyor. Bu oyun birkaç yıl geçtikten sonra bir klasik olarak anılacak bence.

Bunun için birçok neden var. Grafiklerinin güzelliği, ses efektleri ve hatta birçok olayın size konuşarak bildirilmesi gerçekten oyuna bir başka hava katıyor. Eğer şimdiye kadar methini duymayıp almadıysanız sakın kaçırmayın. Sizleri tam anlamıyla doyuracak bir oyun..

Haydi, en yakın bilgisayarcıya..

CAN YALÇIN

SES		GRAFİK
90	Mindscape Ltd Bitmap Brothers 1 MByte 2 Disket Billboard'da 3 numara	85

GENEL 90

FANTASY ROLE PLAYING — FRP

Sizlere bu sayıda ırklar ve sınıflar hakkında bilgi vereceğim. Her ırkın ve sınıfın kendine has iyi ve kötü yanları vardır. Irk ve sınıf seçiminde kurallara bağlı değilsiniz. İsterseniz kendi ırk ve sınıfınızı yaratma şansına sahipsiniz. Şimdi ilk önce ırkları, sonra da sınıfları tanıyalım. FRP oyunları çok farklı dünyalarda geçebilir. Bu sayıda verdiğimiz ırklar ve sınıflar her dünyada bulunan ve en çok kullanılan ırklar ve sınıflardır, bir de her dünyanın kendine has olanları vardır ki onları da ileride anlatacağım.

DWARF



Kısa boylu ve silüetlerinden hemen tanınacak şekildedirler. Boyları 120-135 cm arasındadır ve koyu renkli gözler, saçlar ve sakallar onları tamamlar. Kadın olanlarında bile sakal vardır. Ortalama 350-400 yıl yaşarlar. Cesur ve güçlüdürler, ayrıca her türlü sert içkiyi severler. Mücevherleri, özellikle de elmas ve değerli taşları, çok severler fakat incilerden hiç hoşlanmazlar. Büyüye çok fazla kabiliyetleri yoktur ama çok iyi savaşçıdırlar. Yaşadıkları arazi tipine göre farklı cinsleri vardır.

ELF :

Bu ırk insanlardan biraz daha kısa ve ince yapılıdır. Dış görünüşlerinin zayıf olmasına rağmen çevik ve güçlüdürler. Vücut ve yüzlerinde hiç kılları yoktur. 1200 yıl yaşayanları görülmüştür. Çok kolay arkadaş olmazlar ama bir dostu veya bir düşmanı kolay kolay unutmazlar. Tercihen insanlardan uzak yaşamayı severler. Büyü ve kılıç ustalığını etkileyici bulurlar. Elflerin beş çeşidi vardır; Aquatic, Gray, High, Wood ve Dark. High elfler en çok rastlanan elflerdir, Wood elfleri ise biraz vahşidir. Dark elfler ise kötüdür ve uzun zamandan beri elf kaviminden sayılmazlar.



GNOME :

Uzak kuzenleri dwarflara göre daha ufaktırlar, burunları ise daha iri. Beyaz saç, güneş yanığı ile kahverengi arası deri renkleri tipik görünüşleridir. Takriben 600 yıl kadar yaşarlar. Kıymetli taş ve mücevheratın her türlüsünü severler ve bunların kesme ile parlatma işlerinde ustadırlar. Kayalık dağlar, sık ormanlar gibi insanların pek uğramadığı yerlerde yaşamayı tercih ederler.

HALF-ELF :

İnsanla elf karışımı bir ırktır. Güzel bir ırktırlar ve elflerden biraz daha uzundurlar. Ama buna karşın ancak 250 yıl kadar yaşarlar. Ne elflerin tüm özelliklerini taşırlar ne de insanların sınırsız level atlama şansına sahiptirler. İnsanlardan merak, hırs ve yaratıcılık, elflerden ise doğa sevgisi ile artistik yeteneklerini almışlardır. Half-Elflerin hem insanların hem de elflerin arasında yaşadıkları görülür.

HALFLING (Hobbit) :

Halflingler oldukça kısadırlar ve bir bakıma ufak insanlara benzerler. Yüzleri yuvarlak ve geniştir, saçları ise genellikle kıvırcıktır. Eğer mümkünse ayakkabı giymemeyi tercih ederler. Ortalama 150 yıl yaşarlar. Kuvvetli ve çalışkan, sakin ve barışseverdirler. Maceradan maceraya atılmaktansa evlerinde rahatça oturmayı tercih ederler. Evleri ise iyi döşenmiş oyuklardır. Üç tip halfling vardır: Hairfeet, Tallfellow ve Stout. Hairfeet'ler en çok rastlanılan türdendir.

Bütün bunların dışında dwarf, elf, gnome ve half-elfler infravizyon yetenekleri sayesinde karanlıkta 18 metreye kadar önlerini görebilirler. İnfravizyon halflinglerde daha zayıf, insanlarda ise hiç olmayan bir özelliktir.

Şimdi gelelim sınıflara, burada da ırklarda olduğu gibi detaya inemeyeceğim (Yerim yok!). Sınıflar dört gruba ayrılır; warrior, wizard, priest ve rogue. Bu gruplarda bulunan fighter, maçe, cleric ve thief standart sınıflardır. Yani bunlar her kültür ve toplulukta genelleşmiş sınıflardır.

WARRIOR (Savaşçı) :

Fighter bir asker veya kılıcı için yaşayan bir maceracı olabilir. Fighter genellikle savaşın ön safhalarında yer alır ve dişe diş çarpışır. Fighter silah ve taktik bilgisiyle yaşar, ayrıca her türlü silah ve zırhı kullanabilir. Büyü yapamaz ama hemen hemen tüm büyülü eşyaları kullanabilir; zırh, kılıç, scroll ve büyülü yüzüklerden birçoğu gibi. Fighter'a 9. level'da Lord ünvanı verilir ve otomatik olarak emrine adam alır. Emrine giren adamların amacı ise para ve ün kazanmaktır.

Paladin iyiliğin ve doğruluğun sembolü olan gururlu bir savaşçıdır. Paladin genel olarak Fighter'a benzer ama doğruluk, adalet, eşitlik, mertlik ve dürüstlük ilkeleri için yaşar ve savaşır. Tarihten örnek alacak olursak Lancelot, Roland ve yuvarlak masa şovalyeleri Paladin'e iyi birer örnektir. Paladin olma hakkı sadece insanlardadır. Eğer bir Paladin iyiliğin yolundan ayrılırsa tüm özel güçlerini ya geçici bir süre için ya da tamamen kaybeder. Paladin de her türlü silah ve zırhı kullanabilir. 9 level'a vardıktan sonra ise Cleric büyüleri yapmaya başlar.

ELF





Ranger (İzci) bir savaşçı ve bir orman adamıdır. Silah kullanmasını bilir ve ormancılık ile iz sürmekten iyi anlar. Ranger'lar genellikle yolunu kaybetmiş kişilere ve köylülere yardım ederler. Ranger'a en iyi örnek Robin Hood'dur. Ranger'lar iyi olmak zorundadır. Her türlü zırh ve silah kullanabilir ama özel yeteneklerini kullanabilmesi için hafif zırhlar giymelidir. Özel yetenekleri, sessiz yürüme ve saklanmadır. İz sürme kabiliyeti ise zırha bağlı değildir. 2. level'dan sonra Ranger kendine özel bir düşman seçer ve bu düşmanla karşılaştığı zaman DM Ranger'a saldırıda avantaj yaratır. Ranger hayvanlarla dostluk kurabildiği için bazı durumlarda oyunculara büyük yarar sağlar; mesela vahşi bir hayvanı yatıştırıp kavgaya gerek kalmamasını sağlayabilir.

WIZARD (Büyücü):

Wizard grubu büyülü güçleri kullanmak ve yönlendirmekle uğraşırlar. Wizard değişik diller ve büyü araştırmasına çok vakit harcar. Bir wizard herşeyden önce ezberlemek ve çabuk öğrenmek için zeki olmalıdır. Bir macerada Wizard'ların, eli kılıç tutan kişilerin yanında olmaları kesinlikle şarttır, çünkü oldukça güçsüzdürler. Birçok farklı büyü okulu ve buna bağlı olarak da birçok farklı büyücü vardır. Örneğin ***Mage*** her türlü büyüyü öğrenmeye çalışır, ama ***Illusionist*** ise sadece bir dalda (ilizyon) profesyonel olmuştur. Wizard zırh giyemez ve silahlarda oldukça az bir seçim olanağı vardır. Tabi buna karşın her türlü büyülü eşyayı kullanabilir. Wizard'ın büyüleri bir büyü kitabında yazılı durur. Tabi bu büyü kitabı kaybolur ya da kitabın başına birşey gelirse Wizard eli kolu bağlı kalır. Çünkü Wizard büyüleri kitaptan ezberler ve kullandıktan sonrada unutur. 9 tane büyü okulu vardır. Bunlar; *Ilusion, Alteration, Greater Divination, Conjuration/ Summoning, Enchanment/ Charm Abjuration, Invocation/ Evocation, Necromancy ve Lesser Divination.* Tabi her ırk istediği büyü okuluna giremez, ama insanlar hepsine girebilirler.

PRIEST (Rahip):

Priest tanrılara inananır ve onları savunur. Büyüleri ise 16 ayrı kategoriye bölünür: *All, Animal, Astral, Charm, Combat, Creation, Divination, Elemental, Guardian, Healing, Necromantic, Plant, Protection, Summoning, Sun ve Weather.*

Cleric en genel priest tipidir. Genellikle iyidir ama iyi olma zorunluluğu yoktur. Sınırlı sayıda silah kullanabilir ama her türlü zırhı giyer. Cleric'ler birçok büyülü eşyayı kullanabilirler. Cleric büyüleri ezberlemez, Büyüler Tanrısı tarafından içine yollanır.

Cleric'lerin undead'lere (öldükten sonra dirilmiş) karşı büyük bir gücü vardır. Onları Turn Undead adı verilen bir işlemle etkisiz hale getirebilir. Undead'lere örnek olarak hayaletler, zombiler ve mumyalar sayılabilir. Level arttıkça turn etkisi artar. Cleric'ler seçtikleri tanrıya göre farklı silahlar kullanırlar.

Druidler tarihi olarak Roma İmparatorluğu yıllarında İngiltere ve Batı Avrupada yaşamışlardır. Druid'ler birçok doğal nesneyi (ay, güneş ve birtakım ağaçlar gibi) tanrı olarak kabul etmişlerdi. Druid bir doğa rahibidir ve doğayı korur. Irklardan sadece elf ve insan druid olabilir. Druid'ler sadece doğal yapılı zırhları (yani deri zırh veya tahta kalkan gibi) kullanabilirler. Silahları ise yine oldukça sınırlıdır. Büyü kategorisi olarak ise cleric'lerden daha az bir seçim olanağına sahiptirler. Druidler priestlerin kullandığı her türlü büyülü eşyayı -kendilerine yasak olan zırh ve silahlar hariç- kullanabilirler. 3. level'dan sonra her türlü bitki, hayvan ve doğal su kaynağını hemen tanıyabilirler. Ayrıca birçok orman yaratığının dilini öğrenme şansına da sahiptirler.

ROGUE :

Bu sınıf hayatını az çalış çok kazan felsefesine dayandırmıştır.

Thief : Tüm ırklar thief olabilir ve thief en onursuz sınıftır. Birçok silah, ama az sayıda zırh kullanabilirler. Yankesicilik, kapı açma, tuzak bulma, sessiz hareket etme, saklanma ve yabancı dilleri okuma konusunda ustadırlar. Level arttıkça bu özelliklerdeki başarı oranı artar.

Thief, savaşlarda düşmana arkadan sessizce saldırıp onlara büyük zararlar verebilir.

Bard : Eski İrlanda ve İskoçya'da şiirleri şarkılarla söyleyen kişilere verilen addır. Hayatını, yeteneklerini ve zekasını kullanarak sürdürür. Bard konuşkan ve çevik olmalıdır. Bard her türlü silahı kullanabildiği halde ancak Chain Mail zırha kadar olan zırhları giyebilir. Bard 2. level'dan sonra birtakım büyüleri öğrenmeye başlar ve her ilerleyen level'da yapabildiği büyü sayısı artar. Yankesicilik, ses belirleme, duvarlara tırmanma ve yabancı dilleri okuma konusunda uzmandır.



Bu ay sizin için iki sayfa koparabildim. Gelecek ay sanırım dünyaları tanıtacağım. Eğer mümkün olursa yine iki sayfa tabii, değil mi (editöre baskı!)? Zırh ve silahlarla ilgili sorular oldu, bunları gelecek ay açıklayacağım. Mert Kızılok, bana adresini yolla. Eğer soruları olan veya kontakt kurmak isteyen olursa adresim:

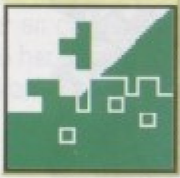
FRP AMIGA Dergisi
PK 41 - 81311 Bahariye / İstanbul

EMRE TUNCER ORKUN PEŞİNCİ



Lemmings The Tribes

İşte Sonunda Geldiler !!!



Tam onlardan kurtulduk, artık rüyalarımızda "Oh,no!" diye bağırıp patlayan yaratıkları görmüyoruz derken DMA DESIGN acımasızca Lemmings 2-The Tribes'ı piyasaya sürdü. Ah, dedikodu yapmadan duramam, sizlere duyduğum birşeyi söylemem lazım. Aslında Lemmings 2 yaklaşık 2-3 aydır hazır bekliyormuş. Yani 92-93 yılbaşında hazırmış, ancak Psygnosis bu oyunu piyasaya sürmek istememiş. Nedeni ise yılbaşında Street Fighter 2'nin piyasaya çıkmış olması. Tüm listelerde Steet Fighter 2 bir numaraya fırlayacağı için Lemmings 2'nin sadece 2 numarada kalmasından korkmuşlar ve bu yüzden bu oyunun piyasaya sürülüş tarihini geciktirmişler. Artık Street Fighter 2 eskidiğinden Lemmings 2 bir numaraya rahatlıkla çıkabilir. Kimbilir, belki **En İyi 50**'de de 1 numara olur...

Eveet, Lemmings'in ilk bölümünde ne yaptığımızı hatırlıyormusunuz? Haftalarca uğraşıp elimizden geldiğince çok lemming'i kurtarmış ve onları yeni yaşayacakları yere ulaştırmıştık. Lemming'ler burada uzun bir zaman boyunca güzel güzel yaşarlar. Ancak bir gün başlarına bir felaket gelir. Oturdukları ada batma tehlikesiyle karşı karşıyadır. Vakit fazla geçmeden, geç kalmadan başka bir adaya taşınmak zorundalar. Ancak bu işi kendileri yapamazlar. Daha önce onları kurtaran büyük kurtarıcılarına ihtiyaçları vardır. Yani bize..

Oyunumuzda toplam 12 kabile var. Bu her kabilede onları kurtuluşa götürecek Talisman'in bir parçası var. Zaten başlarına bu felaketin gelmesinin nedeni de bu. Onları bir arada tutan talisman parçalanmış. Şimdi her kabile adanın ortasında buluşup ellerindeki parçaları birleştirmeli.

Oyun normalde 3 disket. İlk disketi sadece oyunun demosunu içeriyor. Yani onu yüklemeden direk 2. disketi bilgisayarınıza sokarak oyuna girebilirsiniz. Açılış ekranına geldiğinizde birçok seçenekle karşılaşacaksınız. Burada "Play" ile herhangi bir kabileden oyuna başlayabilirsiniz. "MAP" ile 12 kabilenin de bulunduğu adanın haritasına geçebilirsiniz. Bu haritada pointer'ınızı oynatarak istediğiniz kabilenin üzerine click'leyebilir, ve o kabileden oynamaya başlayabilirsiniz. Aynı haritada görülen hareketli parçalar ise Talisman'in parçaları. Bu parçalar siz oyunda ilerledikçe adanın ortasına doğru birleşmek için yanaşacaktır. Mesela Uzay kabilesini en sonuna kadar götürürseniz, uzay kabilesine ait olan parça adanın ortasında olacaktır. Böylece oyunu bitirmenize ne kadar kaldığını veya hangi kabilenin sonuna daha yakın olduğunuzu anlayabilirsiniz. Şimdi yine açılış ekranına geri dönelim. Burada göreceğiniz LOAD ve SAVE seçenekleri oyunda kaldığınız yeri kayıt edip daha sonra devam edebilmenize yarıyor. Bildiğiniz gibi Lemmings 1'de bölüm şifreleri veriliyordu. Bir oyunu save etmek için önceden formatlanmış bir disk hazırlamanız gerekiyor. Aslında emin değilim, belki direk oyun disketinizin de üzerine kayıt yapabilirsiniz, ama bu oyununuzda bozulmaya yol açabilir. Bence kendinizi hiç riske atmadan ayrı bir save disk hazırlayın. Ve işte son seçenek: PRACTICE.. Burada ise birçok değişik görevi olan lemming'leri tanıyabilir ve istediğiniz lemming'lerle istediğiniz bir bölgede alıştırma yapabilirsiniz.

Lemmings 2'nin en önemli özelliklerinden biri sadece birçok değişik bölgede geçmesi değil, aynı zamanda tüm bu değişik bölgelere ait değişik hareketler ve görevleri olan lemming'ler olması. Aslında bu oyunu biraz zorlaştırıyor. Lemmings 1'de ulaşacağımız yere ya kazarak ya köprü yaparak ulaşıyorduk, yani elimizde ne olduğunu biliyorduk. Ancak Lemmings 2'de birçok değişik görev olduğu için kafayı biraz daha çalıştırmak gerek. Şimdi sizlere tüm lemmimglerin görevlerini ve kullanımlarını açıklayayım:

BALLOONER: Eğer lemmings'in birine balon verirseniz yavaş yavaş gökyüzüne doğru yükselmeye başlar. Oyun ekranının sağ alt tarafındaki PERVANE'yi seçerseniz balona rüzgar yapıp onu istediğiniz yere götürebilirsiniz. Pervane'yi space tuşuna basarak da seçebilirsiniz. Pervaneyi aldıktan sonra rüzgar yapmak istediğiniz yöne tutup mouse'a basın. Pervane dönecek ve rüzgar çıkacaktır. Bir lemming'in balondan kurtulmasının tek yolu balonun patlamasıdır, bunu da balonu ekranda herhangi bir nesneye çarptırarak sağlayabilirsiniz. Dikkat, eğer zamanında müdahale etmezseniz, lemming'ler gökyüzünde kaybolabilir. Yani onların oyun alanından dışarı çıkmasına izin vermeyin.

MAGIC CARPET: Lemming bir sihirli halıya binecek ve halıyı almadan önce yürüdüğü yöne doğru halının üzerinde uçmaya başlayacak. Halıdan inmenin tek yolu, önüne aşamayacağı bir engel gelmesi. Ona çarpınca halıdan inerler.

JET PACK: Sırtlarına füze alan lemming'ler yaklaşık 10 saniye boyunca havada durabilirler. Pervane ile onları istediğiniz yöne uçurabilirsiniz.

TWISTER: Bir lemming'e bu görevi verdiğinizde hızla kendi etrafında dönmeye başlar. Siz de pervanenizi alıp ona yön verirsiniz. Rüzgarla beraber twister toprağı yararak ilerlemeye başlar. Ardında ise bir tünel bırakır, böylece diğer lemming'ler onun açtığı tünelden ilerleyebilirler. Twister'lar bence bu oyunun en önemli ve "bölümü kolaylaştırıcı" karakterlerinden biri.

SURFER: Suya düşen bir lemming'i surfer yaparsanız hemen surf yapmaya başlar. (hadi ya??) Onu hareket ettirmenin tek yolu pervane ile sörfüne rüzgar yapmanızdır.

PARACHUTER:(K) Yüksekten düştüğünde bir lemming'in ölmemesini istiyorsanız ona paraşüt verirsiniz.

ICARUS WINGS: herhangi bir lemming'e bir çift kanat vermenizi sağlar. Böylece lemming uçmaya başlar. Pervane ile yön verebilirsiniz.

SCOOPER: Toprağı dönük olduğu yöne doğru çapraz aşağı olarak kazan lemming'dir. Siz durdurmadıkça veya önüne kazılmayacak birşey çıkmayana kadar kazmaya devam eder.

CLUB BASHER: Yatay olarak önündeki bir engeli yoketmek için kullanılır. Elindeki sopayla engelleri yok ederek ilerler.

DIGGER: Direk aşağı doğru kazan lemming'dir. Durdurana veya başka bir görev verene kadar kazar.

BASHER: Aynı Club Basher gibi, sağındaki veya solundaki (yani yatay) bir engeli kazarak aşar.

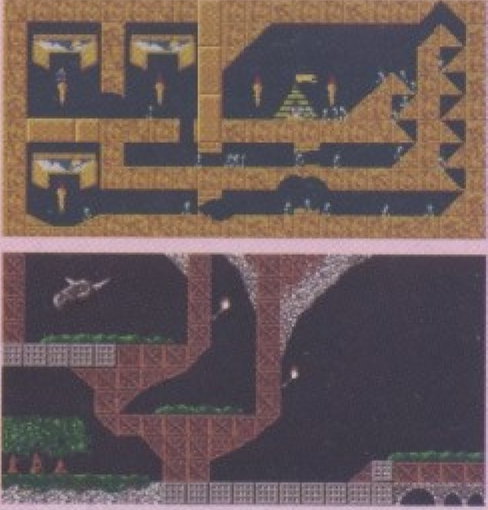
MINER: Belirli bir açıda toprağı kazar, ardında bir tünel bırakarak engelleri yok eder.

FENCER: Elindeki kılıcıyla yatay olarak engelleri kazar. Ancak hafif yukarıya doğru kazar. Bu nokta önemli, bazı bölümlerde Fencer'lara ihtiyacınız olacak.

STOMPER: Toprağın üstünde zıplayarak aşağı doğru bir tünel kazar.

LAZER BLASTER: Elindeki lazer sila-





Minik Lemming'ler bu sefer başlarına büyük iş almışa benziyorlar, bölümler oldukça zorlayıcı. Ne yapalım, yardım etmek zorundayız...

hıyla bulunduğu noktanın üstüne dikey olarak bir tünel açmaya başlar. Bu sadece toprak için geçerli tabii, eğer sert bir cisim varsa oraya tünel açamaz. Eğer sırf toprak varsa bulunduğu noktadan ekranın en üstüne kadar tünel (delik) açabilir.

FLAME THROWER: Bu lemming de yatay olarak engelleri kaldırır. Elindeki alev makinasıyla engelleri ortadan kaldırır.

EXPLODER: Bu lemming patlatmaya yarar. Patlayan lemming ölür ve patladığı yerde bir krater açar.

BOMBER: Lemming hemen yanında bir bomba koyar ve patlatır. Lemming ölmez, ve bombanın patladığı yerde bir krater açılır.

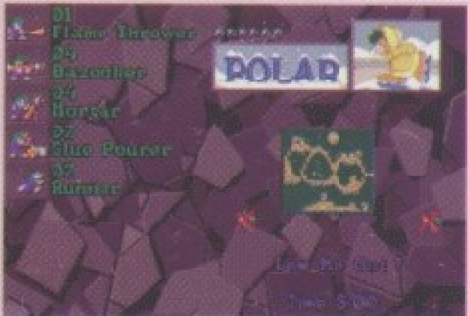
FILLER: Elindeki kovadan yere bir sıvı döker ve o sıvı yerdeki delikleri vs doldurur, oraya lemminglerin düşmesini engeller. Sıvı bir engelle veya bir yokuşla karşılaşıncaya kadar ilerler.

BUILDER: Lemmings 1'deki gibi, yukarı çapraza doğru 12 taşlık bir köprü kurar.

PLANTER: Bu lemming bitki yetiştirir. Yetiştirdiği bitki oyun ekranının bir parçası olur ve lemming'ler bitkinin üzerinden yürüyerek yukarılara çıkabilirler.

STACKER: Yukarı doğru 12 tuğladan oluşan bir duvar örerler.

PLATFORMER: Yatay olarak 12 tuğladan oluşan bir köprü kurarlar.



Lemming'lerin yetenekleri ve çeşitlilikleri, oyunun harika bölümleri ve kalitesi karşısında ağzınız açık kalacak.

SAND POURER: Kovalarından yere toprak dökerler. Mesela bir deliğe düşerseniz o deliği kum ile doldurup yukarı çıkabilirsiniz.

GLUE POURER: Bu lemming'ler uhu dökerler. Bunun önemi ise şu: Mesela iki yanı da uçurum olan bir platform üzerindesiniz. Eğer normal Pourer kullanırsanız döktüğünüz sıvı platformdan aşağı dökülür gider. Ama uhu dökerseniz, platforma yapışır ve onu genişletir. Ne demek istediğimi oyunda denediğinizde daha iyi anlarsınız. Eğer yatay köprü kurmanız gerekiyorsa ancak platformer yoksa mutlaka Glue Pourer vardır.

ARCHER: Önce bir lemming'e klik'leyin. Hemen ok ve yayını çıkaracaktır. Daha sonra ekranda oku nereye atmasını istiyorsanız oraya klik'leyin. Ok oraya düşecek ve oyun alanının bir parçası olacaktır. Yani okun üzerinden lemming'ler yürüyebilir.

THROWER: Eline bir kaya alıp fırlatır ve o kaya oyun alanının bir parçası haline gelir.

BAZOOKA: Bazukasını çıkarıp ateş eder. Hafif yukarı doğru ateş ettiğini belirtmem lazım. Tahrip gücü yüksektir, lemming öldürmez ama engelleri kaldırır.

MORTAR: Aynı Bazooka gibi mermi atar ve düştüğünde toprağı deler.

SPEARER: Aynı thrower gibi elindeki fırlatır. Spreaer ve Thrower'ın daha ileri atmasını istiyorsanız önce onları koşturun (runner) daha sonra ellerindeki fırlattırın.

ROPER: Ucunda çengel olan bir ipi pointer ile seçtiğiniz yere doğru fırlatır. Böylece lemmingler ipin üzerinden yürüyerek başka platformlara erişebilirler.

RUNNER:(K) Bir lemming'in koşmasını istiyorsanız onu Runner yapın.

JUMPER: Lemming'i zıplatır. Ne kadar zpladığı lemming'in yürüyüp koştuğuna bağlıdır.

HOPPER: Bir engele çarpana kadar hoplaya hoplaya gider.

SKATER:(K) Buz tutmuş bölgelerde lemmingler kayıp düşerler. Bunun için onlara buz pateni veririz, böylece yollarına devam ederler.

KAYAKER: Su kayağı yapmasını sağlar. Bir su birikintisini geçmek için kullanılır.

SWIMMER:(K) Suda boğulmadan karşı tarafa kadar yüzer.

ROLLER: Devamlı yuvarlanmaya başlarlar. Eğer yokuş aşağı iniyorlarsa hızlanırlar, bir rampadan hızla atlayabilirler.

CLIMBER:(K) Duvarlara tırmanabilirler.

BOOTER: Ayaklarına giydikleri özel botlarla tavanda bile yürüyebilirler. Ayaklarının altında birazcık toprak parçası bile olsa hiç düşmezler.

SKIER: Kar kayağı yaparlar. Yokuş aşağı hızlı kayıp rampalardan atlayabilirler.

POLE VAUTER: Sırıkla atlama olayı. Koşmaya başlayıp sırıklarını çıkartırlar ve bir engelin üzerinden atlarlar. Ancak sırık bir engele çarparsa atlayamazlar.

SLIDER:(K) Climber'ın tam tersine, yukarı çıkmaz yerine duvarlardan kayarak aşağı inebilirler.

ROCK CLIMBER:(K) Tırmanacağı duvar pürüzlü bile olsa tırmanır. Normal bir Climber sadece düz yüzeylere tırmanır.

SHIMMER: Tavandaki bir boruya asılarak ellerinin yardımıyla ilerler. Boru bittiğinde aşağı düşer.

DIVER: Yüksekten suya dalış yapar.

ATTRACTOR: Bu görev verilen lemming,müzik çalmaya başlar. Müziği duyan lemmingler dans etmeye başlarlar. Böylece onların ilerlemesini durdurabilirsiniz.

FLOATER:(K) Bir tüy gibi yavaş yavaş düşerler. Böylece yüksek bir yerden düşüp ölmezler.

BLOCKER: Lemmings 1'deki aynı görev. Yolu kapatır ve diğer lemming'lerin geçmesini engeller.

SUPERLEM: Önce bir lemming'e klik'leyin ve onu superlem yapın. Daha sonra superlem'in nereye uçmasını istiyorsanız pointer'ınızı oraya götürünüz. Superlem oraya uçacaktır.

Puh!. İşte bu kadar.. Bayağı görev varmış, değil mi? Görevler hakkında son birşey: Bazı görevlerin yanına parantez içinde K harfi koydum. Bu K harfi KALICI GÖREV anlamında. Mesela, bir lemming'e bir kere paraşüt verdikten sonra o ne zaman uçuruma gelse paraşütle atlar. Yani her uçurum başında bir daha paraşüt vermenize gerek yok. Bunun gibi kalıcı görevler.



İşte lemmings 2 bu. Bence bu oyun Lemmings 1 ve tüm data disklerinden çok daha eğlenceli. Grafik ve müzikler her kabile için değişik. Görevler çeşitli ve bazı görevler gerçekten çok komik. Lemming'lerin dansetmesini veya Booter'ların yavaş yavaş nasıl yürüdüklerini görmek gerçekten çok eğlenceli. DMA DESIGN ve PSYGNOSIS çok üstün bir yapıt çıkarmışlar ortaya. Lemmings 1'i sevdiyseniz Lemmings 2'yi mutlaka alın. Eğer lemmings 1'i sevmediyseniz, siz yine Lemmings 2'yi alın, çünkü çok daha fazla zeka ve çok daha fazla eğlence var..

Efendim?? Bu oyunu almayacakmısınız?? Zekanızdan şüpheniz mi var??

Sakın kaçırmayın!

CAN YALÇIN

SES		GRAFİK
87	DMA DESIGN / PYGNOSIS 1 MByte 3 Disket Billboard'da 1 numara	98

GENEL 94

QuickShot™ II Turbo

COBRA



6 Micro switchs
2 Ateşleme tuşu
Otomatik ateşleme (auto fire)
Yapışabilen vantuzlar
Geliştirilmiş kabza
Commodore, Atari ve Sega uyumlu
Garantili

TURBO



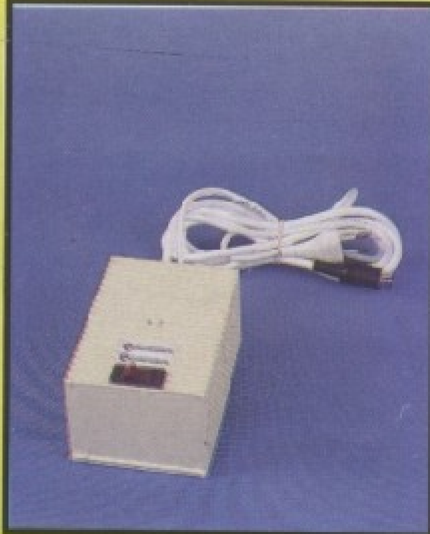
6 Micro switchs
2 Ateşleme tuşu
Otomatik ateşleme (auto fire)
Yapışabilen vantuzlar
Commodore, Atari ve Sega uyumlu
Garantili

PLUS



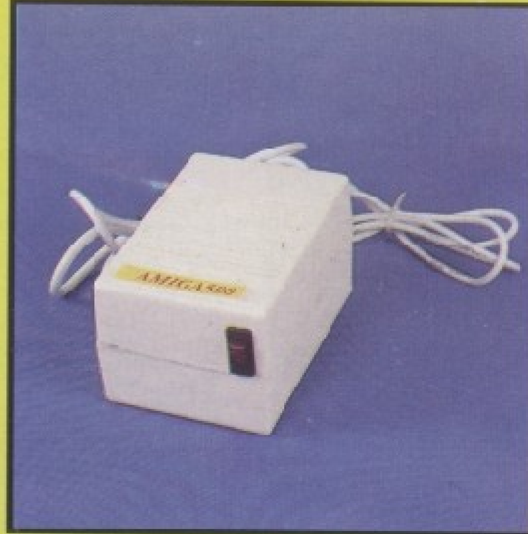
2 Micro switchs
8 Yöne çalışan çelik istarvoz
2 Ateşleme tuşu
Otomatik ateşleme (auto fire)
Yapışabilen vantuzlar
Commodore, Atari ve Sega uyumlu
Garantili

Commodore 64 Adaptör



Commodore 64 bilgisayarları için ürettiğimiz ve tüketicilerimizin büyük beyenisini kazanan adaptörlerimizin özel olarak üretilmiş besleme ünitesi kararlı gerilim voltajı verir. Orijinal görünümü, yıllara yayılan kalitesi ile adaptörlerimiz **GARANTİLİDİR.**

AMIGA 500 Adaptör



Amiga 500 için özel olarak ürettiğimiz özel besleme ünitesine sahip **AC ADAPTÖRÜDÜR.**

Orijinali görüntüsünde, gerilimi kontrollü Orijinaline göre daha dayanıklı olan adaptörlerimiz **GARANTİLİDİR.**

TOPTAN-PERAKENDE BAYİLİKLER VERİLECEKTİR

İmalatçı Firma: **EMEK ELEKTRONİK**, Millet Caddesi Fildişi İşmerkezi No: 90 / 2 Fındıkzade/İSTANBUL
Tel: 9 (1) 523 11 40 - 525 47 52 Fax: 9 (1) 534 62 73

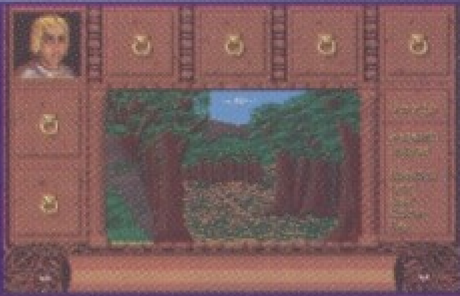
Bayiler : **SEDA MANYETİK SAN. TİC. A.Ş.**, Şehit Fehmi Bey Caddesi No: 4/A Konak/İZMİR
Tel: 9 (51) 83 50 01

: **NOKTA LTD. ŞTİ.** Tunalı Hilmi Caddesi Kuğulu İş Hanı A Blok No: 123/45 Kavaklıdere/ANKARA
Tel: 9 (4) 427 75 22 (5 Hat) Fax: 9 (4) 427 28 03

FATE
Gates of Dawn



Legend of Fairghail, çoğu FRP oyuncusunun beğeniyle oynadığı oldukça ilginç bir oyundu. Fate Gates of Dawn (*Re-Line*) ise, yine aynı kişilerin yaptığı aynı türce (*FRP*) bir oyun. Fakat bu sefer oyunumuz, eskisini ve daha birçok oyunu gölgede bırakacak kadar güzel. Fate Gates of Dawn, şimdiye kadar gördüğüm en ayrıntılı oyunlardan biri. Öyle ki oyunu test eden kişiler bile bu oyunu bitirememişler. Burada belirtmem gereken bir nokta var; oyunu rahatça oynayabilmek için en az 1Mb hafızaya ve 2 adet drive'a gereksinim var (*Tabii drive tek de olsa olur, fakat şiddetle tavsiye ederim*). Kickstart v37.175 (*2.04*) ve üstünde de sorunsuz çalışıyor. Her neyse artık lafı bırakıp oyuna geçelim...



Tekbaşınıza devam etmeyi düşünmüyor sunuz herhalde ?

Oyunumuzda; Human, Ter Moror, Gnome, Laurin gibi ırklar ve Adventurer, Banshee, Monk, Warlock, Priest, Wizard gibi sınıflar var.

Oyunda her birine en fazla 7 adam alabileceğiniz 4 adet parti kurabiliyorsunuz. Oyuna Winwood isimli 0. seviyede bir Adventurer (*Maceracı*) ile başlıyorsunuz. Partiye başka karakter almak için ise onlarla konuşmanız ve ikna etmeniz gerekiyor.

Winwood'un resminin üstüne basarsanız, "Character" menüsüne girersiniz. Bu menünün elemanları sırasıyla; "Armoments", "Consume", "Spell", "Statistics", "Party", "Game", "Actions" ve "Time" dır. Menülerin kısa açıklamasına gelince:

Armoments'dan silahlar, zırhlar ve diğer eşyalarla ilgili işlemleri yapabilirsiniz.

Consume'den yiyecek ve içeceklerle ilgili işlemleri yapabilirsiniz.

Spell menüsünde yapabileceğiniz büyüler vardır.

Statistics, karakterler ve parti hakkında bilgi alabileceğiniz yerdir.

Party menüsünde, partiler arasında transfer, değişim gibi işlemleri yapabilirsiniz. Rest işlemi de bu menüdedir.

Game menüsünde Load, Save, NewGame, Quit, Pause işlemleri vardır.

Action menüsünde o anda yapılabilecek çeşitli işler vardır (*toprağı kazma gibi*).

Time seçeneği ise zamanı gösterir.

Bir kişiyle veya yaratıkla karşılaştığınızda, karşınıza Fight, Disengage, Action, Talk ve Forward seçenekleri çıkar.

Fight, saldırı seçeneğidir.

Disengage menüsü kaçma, görmezlikten gelme, saklanma gibi seçeneklerin bulunduğu menüdür.

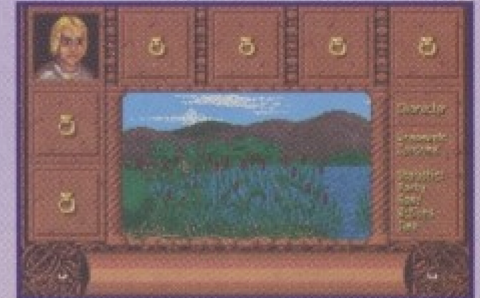
Action menüsünde, çığlık atma, toprağı kazma, gözlerini kapatma, gülme gibi seçenekler var (*oyunumuzun çok komplike olduğunu sanırım söylemiştim*).

Talk menüsünü kullanarak karşınızdaki kişi ile diyalog kurabiliyorsunuz.

Forward seçeneği ile karşınızdaki kişi veya kişilere yaklaşabilirsiniz.

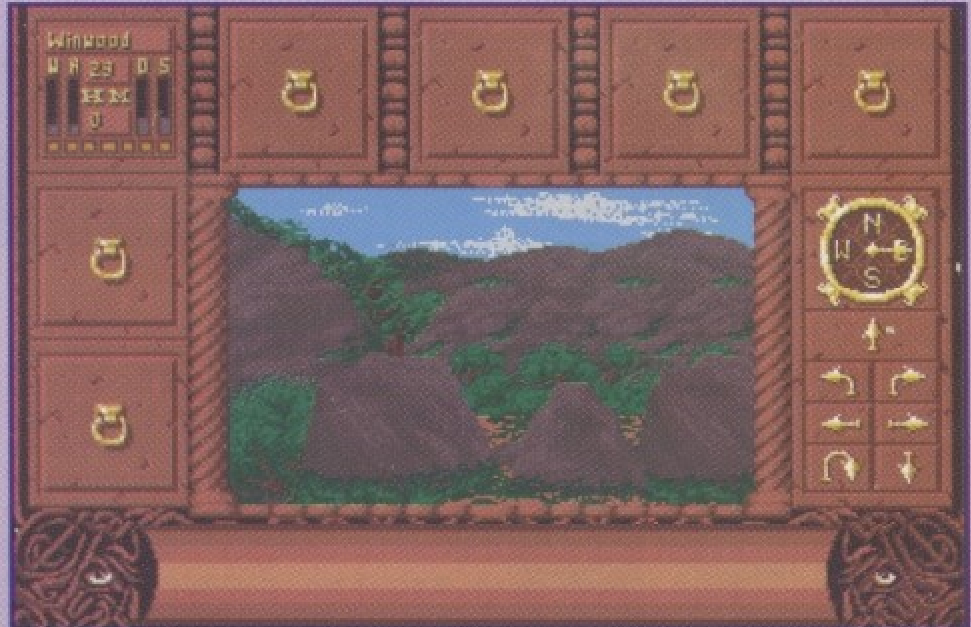
Oyunun menülerini tek tek açıklamak yerine maddeler şeklinde ipuçları vermek istiyorum. Eminim ki daha çok işinize yarayacaktır...

* Karşınıza çıkan insanlara sorular sorun. Oyunun amacını ancak böyle çözebilirsiniz.
* Partinize adam alırken büyü ağırlıklı bir parti kurmaya özen gösterin. Oyunda büyü her zaman bilek gücünden üstün.
* Partinizde büyü dengesini iyi kurmalısınız. Banshee ve Warlock'lar çok iyi savaş büyüleri yaparken, Priest'ler sadece iyileştirme ve koruma büyüleri yaparlar. Monk'lar ise biraz ondan, biraz da bundan...
* Monklar büyü yapmalarına rağmen aynı zamanda çok iyi savaşçıdırlar. Savaş arda vuruş sıraları daima önlerdedir.



Grafikler ve efektler her zamankinden daha mükemmel

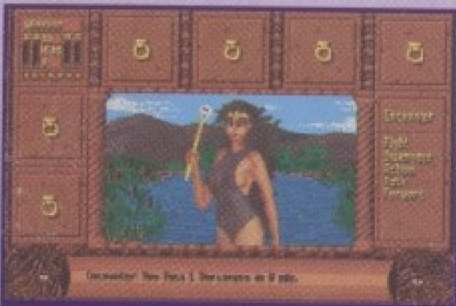
* Adamlarınız yeterince gelişmeden Dungeon'lara (*mahzen-zindan*), kesinlikle girmeyin. Parti zayıfsa, tek bir dövüşçü bile partiyi yok edebiliyor.
* Şehirlerde masum insanlara saldırmayın, adaletle başınız derde girebilir. Şehirlerde sadece hırsız, katil gibi yasadışı tiplere saldırın.
* Küçük (<) ve büyük (>) işaretleri arasında kalan büyüler iksir (*potion*) olarak kullanılır. İksirleri satmak da mümkün.
* Masum insanları vurunca başınız adaletle derde girmekle kalmıyor, adamlarınız günah işlemiş oluyorlar.



Etrafı daha fazla araştırın. Belki size yardım edecek birilerini bulabilirsiniz.

* Para kazanmak için kanunsuzları öldürebilirsiniz.

* Yanınızda daima bir miktar para taşıyın. Adamlarınız seviye atladığında yeni büyüler ezberletebilmek için paraya ihtiyacınız olacak.



İşte hoş bir kız. Sizinle gelecek mi bakalım ?

* Yağmur yağdığı zaman kanunsuz miktarı artıyor (*Niyeyse?*)...

* Geceleri kesinlikle şehir dışında dolaşmayın. Geceleri ortaya çıkan kurtlar çok, ama çok tehlikeli.

* Konuşmalardan yerini öğrendiğiniz büyülü eşyaları bulmaya çalışın; çok işinize yarayacak.

Şimdi sizlere büyülerden bazılarını vermek istiyorum. Combat büyüleri sadece savaşlarda ve düşmana zarar vermek için kullanılırlar. Diğer büyüler ise genellikle koruma büyüleridir ve partinizdeki adamlara yapabilirsiniz.

Büyülere bakarak kişilerin karakteristik özelliklerini de bulabilirsiniz..

> Heal 6	(Monk)
> Burn	(Monk - Combat)
> AntiStone	(Monk)
> WarPower	(Monk)
> Wither	(Monk - Combat)
> HealAll 3	(Monk)
> HurlShield	(Monk)
> Curse	(Monk - Combat)
> Soothe	(Monk)
> SlimeFirst	(Monk - Combat)
> MindZap	(Banshee - Combat)
> Weaken	(Banshee - Combat)
> Madness	(Banshee - Combat)
> ZapShield	(Banshee - Combat)
> Hammer	(Banshee - Combat)
> FireStorm	(Banshee - Combat)
> Unprotect	(Banshee - Combat)
> Freeze!	(Banshee - Combat)
> MageClub	(Warlock - Combat)
> WarPower	(Warlock - Combat)
> Getback	(Warlock - Combat)
> MindFire	(Warlock - Combat)
> FireWall	(Warlock - Combat)
> ZapPower	(Warlock - Combat)
> StoneCloud	(Warlock - Combat)
> BrainShock	(Warlock - Combat)
> Candor	(Warlock - Combat)
> Heal 5	(Priest)
> Cleanse	(Priest)
> Cure	(Priest)
> Sober	(Priest)
> ZapHunger	(Priest)
> HealAll 5	(Priest)
> Sleep	(Priest)
> Heal 80	(Priest)
> Petrify	(Priest)
> <Cure>	(Priest)

Bu oyun FRP severleri günlerce meşgul edebilecek çok komplex bir oyun. Mutlaka oynamanızı tavsiye ederim. Yeni kuşak Amigalarda da bu tip oyunların daha fazla yapılacağını umuyorum. Taç, Kılıç ve Gülün gücü sizi korusun...

VOLKAN UÇMAK





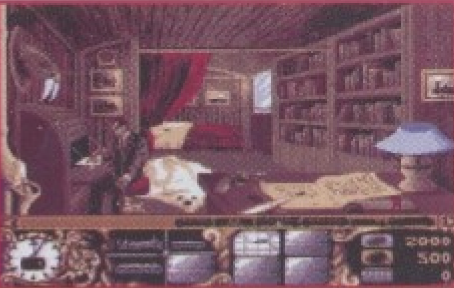


TRANSARCTICA





"Son zamanlarda neden hiç strateji oyunu çıkmıyor?" sorusunu tüm strateji meraklılarından duyar olmuştuk. İşte beklediğiniz an geldi. Nefis bir Arc-Strategy ile karşıkarşıyayız. Şimdiye kadar çıkan oyunların hiçbirine benzememekle beraber çoğunun güzel yanlarını taşımayı başarıyor. Kısacası ilk görüşte ilgi çekebilecek kadar uçuk, bir o kadarda kaliteli bir oyun. Oynanışı sanki bir çok oyundan alıntılar şeklinde hazırlanmış. Aslında oyunun sadece ana konusunu ele alacak olursak **PIRATES**'a oldukça benziyor, hala **PIRATES** oynayanlara duyurulur, yeni hastalığınız olabilecek bir oyun var karşınızda. Yine onun gibi ticaret yapılacak, önümüze geleni darmadağın edecek, yine oyunu bir süre oynadıktan sonra lanetler yağdırarak tekrar başa döneceksiniz.



İşler kötü giderse silahı başınıza dayayın ve tetiği çekin.

Fakat bütün bunları bu kez bir yelkenliyle veya bir kadırgayla değil bir trenle yapacaksınız. Zaten oyunun asıl ilgi çeken yanı da bu.

Oyun alanı hemen hemen bütün dünya sayılabilir. Çürkü yüzeysel olarak dünya değilse de, dünya üzerindeki tüm başkentlere rastlayabiliyorsunuz. Oyunu yüklediğinizde karşınıza çıkan ilk ekran bir ana menü ekranı. Bu ekrandaki sol üst köşedeki ikon oyunun zorluğunu (1-5 arası) ayarlamanızı sağlıyor. Sağ üst köşede üzerinde iki tren bulunan ikon ise oyundaki tren savaşlarını kapatmanızı sağlıyor. Üzerinde nota bulunan ikon ise tahmin edeceğiniz gibi müzikleri kapatıyor. Sağındaki ikon ise **LOAD** işlemini yapmanızı sağlıyor. Son ikonumuz ise ortada bulunan **START** ikonu.

Oyuna başladığınızda kendinizi oldukça büyük bir alarda buluyorsunuz. Bu geniş alan tamamen demir yollarıyla kaplı. Bu demiryollarının ulaştığı bir çok şehir var. Bu şehirler bir kaç şekilde buluruyor.

Normal şehir: Normal sıradan şehirlerde sadece mal alım satımı yapabiliyorsunuz. Yani bu tür şehirler ticaret yapmanız için gereken malları sağlıyor. Aynı zamanda ihtiyacınız olan bazı malları da bu şehirlerde bulabiliyorsunuz. Bu malları daha sonra açıklayacağım.



Sağ taraftaki kömürleri olduğunca az kullanın. Çok zor bulunuyor.

Merkez şehirler: Bu şehirlerde daima bir haber dönüp dolaşır. Yani bu şehirlerden ancak bilgi edinebilirsiniz. Bilgiyi iki kaynaktan edinebilirsiniz: dedikodulardan ve gazeteden. Fakat gazeteler her zaman güvenebileceğiniz tek kaynaktır.

Kışla: Bu şehirde sadece asker eğitimine yer verilir. Bu şehirlerden asker temin edebiliyorsunuz. Askerler iki çeşit bulunuyor. Biri normal askeri birlikler, ciğeri ise ajanlar. Ajanların nasıl kullanılacağını daha sonra açıklayacağım.

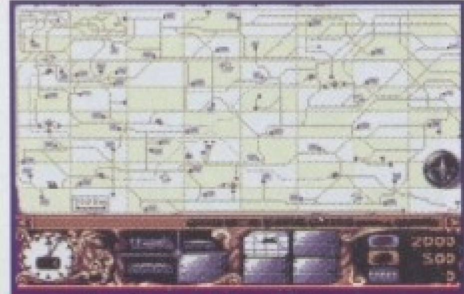
Mamut pazarı: Bu şehirlerde çok yararlı hayvanlar olan mamutların alım satımı yapılıyor. Mamut'un ne olduğunu sanırım biliyorsunuz. Yine de eski çağlarda yaşamış olan oldukça iri bir fil cinsi olduğunu hatırlatmakta yarar var.

Köle pazarı: Bazen sizin için çalışacak işçilere ihtiyaç duyabilirsiniz. Tabii işleri rahat koltuğunuzdan kalkıpta siz yapacak değilsiniz herhalde. Bu gibi işleri kölelerinize yaptırıyorsunuz.

Tamirhaneler: Oyunda yapacağınız savaşlarda vagonlarınız hasar görebiliyor. Zarar gören vagonlarınızı bu gibi yerlerde onarabilirsiniz. Ayrıca vagon dizilişini burada kafanıza göre ayarlaya biliyorsunuz. Bunun için ilk önce ekranın sol tarafında görülen vagonları, daha sonra ise yerini değiştirmek istediğiniz vagonu klikleminiz gerekiyor. Artık vagonu istediğiniz yere yerleştirebilirsiniz. Ayrıca ekranın sağ tarafınna klikleyerek vagon parçalama işini de yapabilirsiniz.

Vagon satış yerleri: Oyundaki en önemli şehirlerden biri olan bu tip şehirlerde en çok ihtiyaç duyulan vagonları satın alıyorsunuz.

Vagon çeşitleri oyunun ana temasını oluşturuyor. Vagonun cinsine göre kullanıldığı alanda değişiyor.



Haritada nedense dünyanın bütün başkentleri bulunuyor.

Vagon tipleri kısaca şöyle:

Kargo: Bu vagonlar sayesinde katı halde bulunan (tuz, et, vs.) malları taşımanızı sağlar.

Tank: Bu vagonlar ise sıvı halde bulunan malları taşımanızı sağlar.

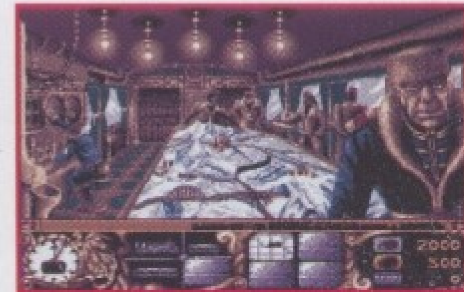
Köle Vagonu: Oyun boyunca yapacağınız savaşlarda kazanan taraf siz olursanız bir çok köle sahibi olabilirsiniz. Bu vagonlarda bu köleleri barındırabilirsiniz.

Yeşil Bitki Vagonu: Bu vagonlarla bitki taşıyabilirsiniz.

Askeri Vagon: Bu vagonlar askeri birliklerinizin barınaklarıdır. Unutmayın ne kadar çok askeri vagonunuz olursa o kadar çok askeriniz olur.

Mamut Vagonu: Bu vagonlar sayesinde sevimli mamutlarınızı taşıyabilirsiniz. Mamutların sevimli olup olmadıkları tartışılır fakat oyunca öyle çok işe yarıyorlar ki, bir süre sonra çok, ama çok şirin görünüyorlar.

Makinalı Tüfek Vagonu: Bu vagonda bulunan silah oldukça etkili bir makinalı tüfek. Bu silah sadece yer kuvvetlerine karşı kullanılır.



Stratejik ve taktik birimler. Her şey burada planlanıyor.

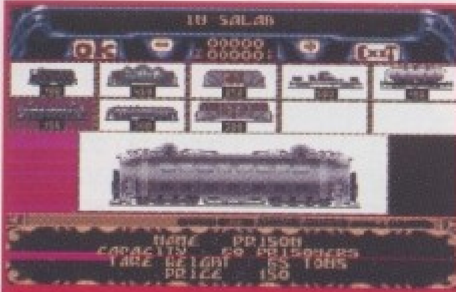
Top Vagonu: İşte silah diye buna derim. Bu vagonda bulunan silah oldukça etkili bir top. Bu top sayesinde bir kaç atışla herhangi bir vagonu yerle bir edebilirsiniz.

Füze Vagonu: Bazı şehirlerde füzeler bulacaksınız. Bu füzeleri bu vagon sayesinde kullanabiliyorsunuz.

Casus Vagonu: Bu vagon sayesinde kışladan aldığınız ajanları kullanıyorsunuz.

Kömür Vagonu: Treniniz malesef benzinli değil, tabii ki kömürle besleniyor. Kö-




Vagonlar sizin hayat damarınız. Mümkün olduğunca iyi kullanın.

mür ise oyunda gerekli olan en önemli ihtiyaç. Yanınızda fazla kömür taşımak isterseniz bu vagonları kullanmak zorundasınız.

Evet, oyunun ana objelerini tanıttığımıza göre artık oyuna dönebiliriz. Oyuna başladığınızda lokomotiftesiniz. İlk yapacağınız iş, iki kürekçiyi dürterek kazana kömür atılmasını sağlamak olmalı. Tabii ki belirli miktarda. Trende dört ana vagon bulunuyor. Bunlardan ilki lokomotif, yani şu anda bulunduğunuz yer. Kazana kömür sattıktan sonra karşı taraftaki makineyi kliklediğinizde başka bir ekran karşınıza çıkıyor. Üst tarafta bulunan kol trenin maksimum hızını ayarlamanızı sağlıyor.

İkinci vagon ise sizin ofisiniz olan vagon. Bu vagondaki yardımcınızdan tren hakkında detaylı bilgiler alabilirsiniz. Kayıt defteri oyunu save etmenizi sağlıyor. Fakat oyunu save ederken ikinci disketi kullanacaksınız. Bu yüzden ikinci disketin bir kopyasını çekip bunu save disketi olarak kullanmanızı tavsiye ederim. Vagonda bulunan en ilginç obje ise silah. Diyelim ki şans sizi bırakıp kocaya kaçtı, devamlı zarar ediyorsunuz,


Savaşlarda ilk hedefiniz düşmanın silahları olmalı.

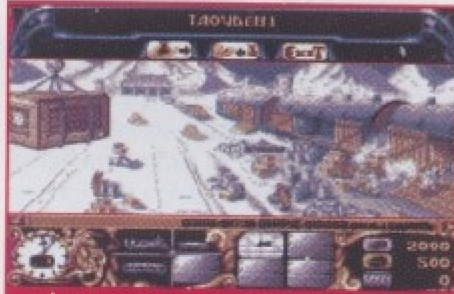
Üstelik kömür vagonunuz tamtakır kurubakır. Eh, işler böyle olunca en temiz iş bu değersiz vücudu ortadan kaldırmak olacaktır. Bunun için, silahı elinize alarak elinizin titremesi bitene kadar dua edin, mouse'un sol düğmesine basın ve BANGG!

Üçüncü vagonda ise önemli iki işi yürüten iki kişi bulunuyor. Bunlardan ilk ajanlarınızdan sorumlu olan görevli. Bu görevli sayesinde ajanlarınızı istediğiniz yere yerleştirebiliyorsunuz.

Tabii bunun için casus vagonu ve askerlerine sahip olmanız gerekiyor. Ajanlar yerlerine ulaştığında artık orayı istediğiniz an havaya uçurabilirsiniz. Tek yapacağınız bir düğmeye basmak ve BOOOM!

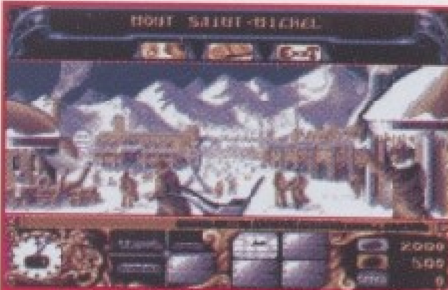
Dördüncü vagonun ise epey ilginizi çekeceğini sanıyorum. Bu vagon sayesinde Hiroşima'ya atılan bomba gibi değilse de, ufak çapta bir füze atabiliyorsunuz. Hatta füzenin yönünü, ne kadar uzaklığa düşeceğini bile hesaplayabiliyorsunuz. Bütün bu hesaplamalardan sonra kasılarak düğmeye basıyor ve o şehri haritadan siliyorsunuz.

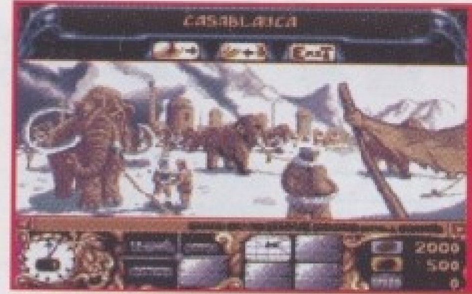
Bütün bunların yanı sıra bir de trenin hareketlerini idare eden bir-iki ikon var. İlk iki ikon haritalara gözatmanızı sağlıyor. Üçüncü ikon trenin yönünü değiştirmenizi, son ikon da treni durdurmanızı sağlıyor.


İstasyonlarda hertürlü ihtiyacınızı giderebilirsiniz.

Belirli zamanlarda size madenlerin bulunduğu koordinatlar bildiriliyor. Hemen bu koordinatlara giderek maden çıkarmalısınız. Bu iş için bol bol köle ve mamut almayı da unutmayın. Bu maden yatakları kömür ihtiyacınızı giderebileceğiniz tek yer.

Karşınıza arasıra kırmızı trenler çıkıyor. Bu durumlarda savaş ekranına geçersiniz. Savaş ekranında iki tren yanyana demiryollarında bulunuyor. Mamutlarınızın ve askerlerinizin bulunduğu vagonları klikleyerek istediğiniz sayıda birlik çıkarabilirsiniz. Birliklerin üzerlerine klikleyince yön tuşları belirir. Bu tuşlara basarak birliğinizi istediğiniz yönde hareket ettirebilirsiniz. Mamutlar hızlı hareket edebildikleri için askerlerinizi mamut sırtında taşımanız akıllıca olur. Karşı taraftan da askeri birlikler geliyorsa, hemen makinalı tüfeğin bulunduğu vagonu önlerine getirin ve işlerini bitirin. Trenin hareket etmesi sizi rahatsız ediyorsa topu kullanarak lokomotifi paramparça edin. Tabi bütün bu işler için vagon düzenlemesini çok iyi bir


Askerlerinizi ve casuslarınızı da istasyonlardan satın alabilirsiniz.


Mamutlar çok iyi bir yük ve savaş hayvanı.

şekilde yapmalısınız. Tutup ta topun bulunduğu vagonu en arkaya koymak pek akıllıca olmasa gerek. Askeri birlikleriniz düşman trene ulaştığında askerleri üzerine çıkarın top ve makinalı tüfek vagonlarına doğru ilerleyin. Yoketmek istediğiniz vagonun üzerine geldiğinizde askeri birliğinizin üzerine klikleyin. Yön tuşların üstünde TNT yazan, sağa ve sola iki tuş var. Bu tuşlar sayesinde vagonların üzerine bomba bırakabilirsiniz. Aynı şey sizin vagonlarınıza yapılırsa hemen askeri birliklerinizi o vagona getirerek bombaları imha edin. Düşman birlikleriyle çatışmak için sizin birliklerinizle, düşman birliklerinin karşı karşıya gelmesi yetiyor. Hangisinin sayısı daha fazlaysa galip gelen o oluyor. Hangi tarafın askeri kuvveti yok olursa o taraf kaybediyor. Ama eğer sizin lokomotifiniz ve ofisinizin bulunduğu vagon yok olursa yenilen taraf yine siz olursunuz. Bu yüzden bu iki vagon dışında diğer vagonların parçalanması sizi fazla etkilemiyor. Eğer savaşı kazanırsanız savaşta kaybedilenlerin ve kazanılanların bildirildiği ekran beliriyor.


Bazı istasyonlar sadece vagon satışına tahsis edilmiş durumda.

Bazen karşınıza nehirler veya derin yarıklar çıkıyor. Bu gibi durumlarda köleniz ve de ray için gerekli demirler varsa köprü inşa ediyorsunuz.

TRANSARCTICA oldukça sürükleyici bir oyun. İlk başta basit görünen oyun bir süre sonra oldukça kompleks bir oyun haline dönüyor.

Bence herkesin en azından bir kere denemesi gereken iyi bir oyun.

ERCÜMENT SEZER

SES		GRAFİK
80	SİLMARİLS 2 Disket 1 MByte Billboard'da 3 numara	85

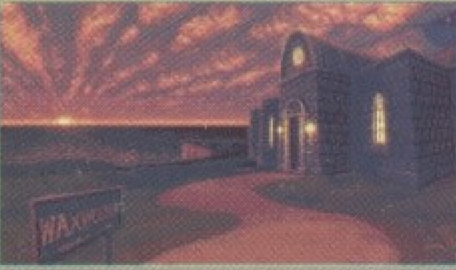
GENEL 85



WAXWORKS



En sonunda elime geçirmiştim. Günlerce yabancı dergilerdeki reklamlarını incelerken, olsa da oynasak derken başıma gelecekleri bilmiyordum tabii. Ve bir süre sonra, odamda sisli bir gecede ve rüzgarın korkunç uğultularının arasında, on disket ve ben başbaşa kaldık. İlk disketi taktığımda, artık geriye dönüş yoktu. Dünyanın en karanlık ve en sessiz köşelerinde, çözülmesi gereken birsürü bilmece, peşimde en kötü kabuslarımda bile görmediğim yaratıklar, çıkmaz yollar, korkunç gölgelerle dolu labirentler ve ben başbaşa kalmıştık bile. Oyunumuzun adı Waxworks. Personal Nightmare ve Elvira serilerini hazırlayan Horrorsoft'un yeni çalışması. Firmanın diğer oyunları gibi bu da bir RPG. Oyun hakkında hiçbir eleştiride bulunamıyorum. Çünkü ben (ki her oyunda mutlaka beğenmediğim bir yan olurdu) bu oyunda eleştirilecek hiçbir şey bulamacım. Oyun kısa değil. (Dile ve cebe kolay. 10 disket) Kolay değil. Grafikleri muhteşem. Sesler ve müzikler mükemmel.



Amcanızın dehşet evi. Bu ev ya sizin sonunuz ya da ailenizin kurtuluşu olacak.



Uşak sakınmanız gereken en önemli insan.

Konu çok değişik ve yerine oturmuş. Bilmeceler mantıklı. Elvira'larda olduğu gibi o büyü bu büyü uğraştırmıyor. Bin bilmem kaç tane büyü malzemesi yok. Bunlarla beraber bazı firmaların oyunları gibi (Bkz. Sierra) ne PC'lerden aktarılmış ne de otuz kere disket değiştiriyor. Sonuçta günler boyu oynayıp başından kalkamayacağınız bir oyunla karşı karşıyasınız. Bu oyun benden Top Rate almayı başardı. Mutlaka ve mutlaka alın. İnanın oyunu oynarken alacağınız zevk, vereceğiniz paraya fazlasıyla değecektir. (Ya çocuklar valla billa Horror Soft'tan para mara almadım. Nerden çıkarıyorsunuz ya...)

Oyunun amacı, ailenizin üzerine Inoxa adlı bir cadının koyduğu laneti kaldırıp ikiz kardeşinizi kurtarmak. Bunu da amcanızın yaptığı bir balmumu müzesindeki odalara girip daha önceki çağlarda yaşamış olan aile bireylerinizin ruhlarını kurtararak yapacaksınız. Müzeye girdiğinizde amcanızın yardımcısı size yıllar boyu ailenizde bulunan kristal küreyi veriyor. Bunun aracılığıyla ölüler diyarıyla iletişim kuracaksınız. Herneyse herif bizi içeriye buyur edip arkamızdan nazikçe kapıyı kilitliyor. Bu andan sonra kontroller sizde. Girebileceğiniz dört tane Waxwork var. Bunlar piramit, maden, Londra, ve mezarlık. Bunlara belli bir sıra ile girmenize gerek yok. Ama oyuna alışmak için kolay olandan zora doğru yani mezarlık, piramit, maden ve Londra sırasıyla girmenizi tavsiye ederim. Zaten birinden öbürüne eşya falan taşınamıyor. Sadece cadıyı yok edebilmek için teker teker dört görevi de bitirmek zorundasınız. Ocakların önündeki levhaları okuyarak bilgi edinebilirsiniz. Ayrıca kristal küre aracılığıyla amcanızla konuşursanız size genel bir açıklama yapacaktır.



Amcanız gerektiğinde yanınızda olacak.

Unutmadan Waxwork'lere girmek için, üzerlerine klikleyip komut penceresinden enter'i seçmeniz gerekiyor. Oyunun kontrollerine gelelim. Sol üstte o anda canlandırdığınız karakterin resmi bulunacak.

İlerlemek için grafik ekranında pointer'ı sınırlara çekin (pointer değişecektir). Bu arada pusuların altında bulunan yukarı ve aşağı ok tuşları bulunduğunuz yere göre yanabilir. Bunlar bir yere tırmanmayı veya aşağıya inmeyi temsil ediyor. Sağdaki altı düğmeden ilki olan çantalı el taşıdığınız eşyaları alttaki eşya penceresine getiriyor. Balta ise silah olarak kullanılabilecek eşyaları bu pencerede gösteriyor. Unutmayın ki bir silahı kullanmak için önce onu üzerine klikleyip use yapmanız gerek.

Oyunda bol miktarda dövüşmek gerekiyor. Eğer bir düşman yaklaşıyorsa, ilk yapmanız gereken, iki kılıçlı bölmeye basmak. Rakibinizin hamlelerinden korunmak için Elvira'lardaki gibi hack falan yok. Zaten hamleler de sıralı değil. Eğer onun vurduğu taraftan aynı anda hamle yapmayı başarırsanız korunursunuz. Unutmadan dört taraftan hamle yapabilir; soldan, sağdan, aşağıdan ve yukarıdan silahınızı savurabilirsiniz. Bunun için savaş ekranında, kılıçlı bölmeyi seçtikten sonra, pointer'ı vurmak istediğiniz tarafa doğru çekip sol tuşa basın. Yanlız dikkat edin, çok sağa veya sola çekerseniz, o tarafa dönersiniz. (ki bu sizin için pek iyi olmaz.) Eğer ekranda yıldızlar görünüyorsa



Gireceğiniz ilk bölüm GRAVEYARD olmalı.

biri size arkadan vuruyordur(!) söylemesi benden. Buradan sonra yazacaklarım oyunun tam çözümü. Lütfen bundan sonrasını zorda kalırsanız okuyun. İnanın oyunu çözmek aşırı derecede zevkli.

GRAVEYARD

Önce kolay olmasından dolayı mezarlıktan başlayalım. Mezarlığa girer girmez, amcanızla konuşup burası hakkında bilgi edinin. Daha sonra hemen haritayı takip ederek bir nolu yere ulaşın. Burada zavallı bahçıvanın cesedini bulacaksınız. Cesedi inceleyip karnına saplı olan kesici aleti alıp silah olarak seçin. Bu bölümde rakibiniz zombiler ve devamlı onlarla savaşacaksınız. Bir zombiyi öldürmek için önce sağ ve sol taraftan vurarak her iki kolunu, daha sonra da kafasına vurarak kafasını uçurmanız gerekiyor. Tekrar haritayı takip ederek, en kısa yoldan iki nolu yere ulaşmaya çalışın. Burada da zombilerin kurbanı genç bir kızı bulacaksınız. Onun kalbini alıp amcanızla konuşun. Sizden yaralarınızı iyileştirmek için bir insan kalbi isteyecek. Kızın kalbini verin. Amcanız bir defaya mahsus olmak üzere bütün yaralarınızı iyileştirecek bir büyü hazırlıyor. Bundan sonra çok sıkıştığınızda onunla konuşarak büyüyü kullanmasını isteyebilirsiniz. Herneyse yine haritayı takip ederek üç nolu yere gidin ve burada yerden kazığı (Stake) alın. Ona klikleyip komut penceresinden sharpen'ı seçin. Böylece sivri uçlu bir kazığınız olacak. Daha sonra harita yardımı ile kulübeye gidin. İçeri girer girmez oyunu kaydedin ve ilerleyin. Birden yukarıdan bir yarasa gelecek ve vampire dönüşmeye başlayacak. Değişim tamamlanmadan kazığa klikleyip use deyin. Böylece vampirden kurtulacaksınız. Masanın üzerindeki herşeyi alın ve sol tarafa dönün.

Heykelin boynunda pointer'ı gezdirip bulun ve ona klikleyip komut penceresinden twist'i seçin. Heykelin başı dönecek ve girişte sağda bulunan kapının önündeki güç duvarı ortadan kalkacak. Sakın oradan girmeyin çünkü bu bölümdeki kötü ikiziniz sizin hakkınızdan geliverir. Hemen haritayı takip edip dört numaralı yere gelin. Bunun bir yanındaki demir parmaklığın demirlerinden biri kırılmış. Sağa dönerek bu demiri alıp, beş nolu yere gidin. Bulunduğunuz yerden mezara doğru dönerseniz kenarında bir boşluk göreceksiniz. Bu mezar sizin ailenizin mezarı. Eh açıp eski aile mensuplarıyla bir toplantı yapma zamanı geldi. Kopuk demiri kullanarak taşı kırın ve içeri girin. Burada sağdan ilk mezar hariç bütün mezarları açın ve içlerindaki ölülerle konuşun. Onlardan tüm hikayeyi öğreneceksiniz. Daha sonra da amcanızla konuşun ve



Aile mezarlığınız. Bakın bakalım içeride kimler var.



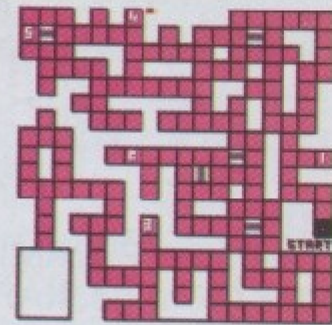
Vladimir'in kurbanlarından biri. Sizin akrabağlarınızdan.

ölülerin ruhlarını serbest bırakmasını isteyin. Sizden emici bir nesne isteyecek. Ona mezarlıktan aldığınız ekmeği verin. Böylece ölülerin ruhları kristal kürenin içine girecek. Hemen en kısa yoldan kulübeye dönün ve sağdaki kapıdan içeri girin. Merdivenlerden çıkarken amcanız sizinle konuşacak ve kötü ikizi öldürmek için ona dokunmanız gerektiğini söyleyecek. Yukarı çıkınca hemen adama klikleyip komut penceresinden touch'ı seçin. Böylece iyi ruhlar adamın bedenine yayılacak ve onu safdışı edecekler. Siz de geri ışınlanacaksınız.

Evet işte yine müzeye döndük. Burada amcanızın yardımcısı size saldıracak. Ona yakalanmadan piramit bölümüne girin.

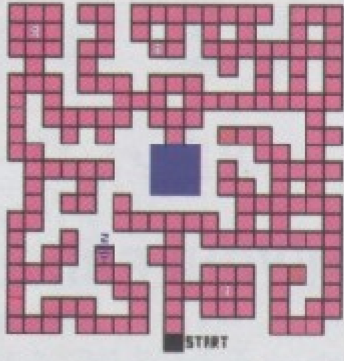
PYRAMID

Piramit toplam altı katlı ve en alt kattan başlayacaksınız. İçeri girer girmez giriş kapısı kapanacak. Artık tek çıkış yolu altıncı kata ulaşmak. İlk önce kristal küre yardımı ile amcanızla konuşup piramit hakkında genel bir bilgi edinin. Daha sonra da hemen girişte sağdaki odaya dalın. Burada piramidin mimarının cesedini buluyoruz. Sırtına saplı duran bıçağı alıp silah olarak seçin. Adamı incelerseniz, kafasının altında kanlı bir kağıt parçası görürsünüz. Bunu alın. Ayrıca masanın üzerinden papirüsü, yağ lambasını, stylus & ink block'u alıp sola dönün. Buradaki sandığın sağındaki sepetlerin öndekinin içinden üç adet papirüsü ve arkadakinden de heavy weght'i alın. Biraz açık-

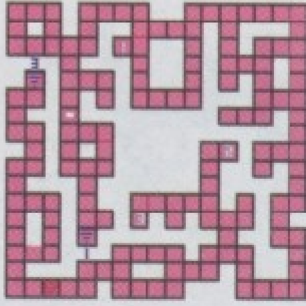


GRAVEYARD

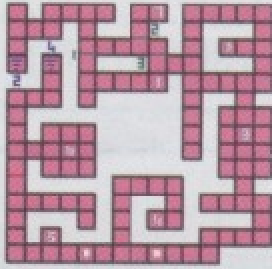
 Büyük mezar
Demir parmaklık
Çıkmış demir



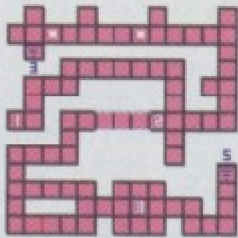
PYRAMID 1. KAT



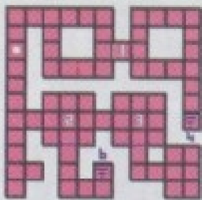
PYRAMID 2. KAT

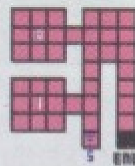


PYRAMID 3. KAT



PYRAMID 4. KAT





PYRAMID 5. KAT

PYRAMID 6. KAT

- Tuzak
- Kalas
- Merdiven
- Kum
- Kor kömür
- Gerili tel
- Cam blok
- Arkası boş resim

lama yapmak istiyorum. Bu oyunda Elvira'larda olduğu gibi sınırlı eşya taşımak yok. Bu nedenle bulduğunuz her sepetin, her pot'un içine bakın, önce içindekini sonra da kendisini alın. Belki yüz tane sepetiniz olur ama geride bir şey unutmaktan korkmazsınız. Ayrıca oyunun ilerisinde beş tane pot'a ihtiyacınız oluyor. O yüzden elinizde en az beş boş pot bulunsun. İlk kavganızı yaptıktan sonra amcanızla konuşup,



Daha önceki kurbanların üzerlerindeki eşyalar çok işinize yarayacak.

ona yaralandığınızı söylerseniz, amcanız elinizde bulunan dört boş papirüsü healing scroll haline getirecek. Yalnız unutmayın, bunlardan tüm piramit boyunca sadece dört tane var. Ben bunların hepsini ilk iki katta harcadım. Çünkü oyun ilerledikçe daha güçlü silahlar kazanıp nöbetçileri yara almadan öldürebiliyorsunuz. Bir de piramitte altı tane weight var ve altıncı katta işe yarıyorlar. (Bunların hepsini alın.) Herneyse oyuna dönelim. Sandığı açıp içinden böcekli broş'u alın. Odanın diğer tarafına dönüp buradan iki adet jug, tütsü mangalının içindeki yarısı yanmış kağıdı ve yerde duran içi yağ dolu olan jar'ı alın. Artık odadan çıkıp save edin. Çünkü çok geçmeden ilk rakibinizle karşılaşacaksınız. Rakiplerinizi öldürdükten sonra ellerindeki silahları alabiliyorsunuz. İlk önce bir kılıç daha sonra da bir mızrak edinin. Mızrak en güçlü silah olup adamları genelde iki vuruşta deviriyor. İlk önce haritayı takip ederek iki adet kum yığınını bulup alın. Daha sonra da haritada iki nolu yere gidin. Burada bir köle heykeli bulunmakta. Heykelin yanındaki potları inceleyin. Birinin içinden 440 Hz'lik tuning fork bulacaksınız. Bunların cam blokları kırmaya yarıyor. Piramidin ortasındaki havuza ulaşırsanız sakın su doldurmaya falan kalkmayın. Çünkü içinde şirin mi şirin bir timsah



Zombilerin kollarını ve başlarını koparırsanız onlardan kurtulursunuz.

bulunuyor. Bu timsahçık Lacoste'un timsahına benzemez ona göre. (İsterseniz save edip bir deneyin de animasyon görün.) Herneyse daha sonra üç nolu odaya gidin. Burası bir hazine odası. Burada sandıkların birinin içinden ilk taş bloğu (Tile) bulacaksınız. Bunlardan toplam dört adet bulacak ve bir kapıyı açmak için kullanacaksınız. Ayrıca pot'ların birinin içinde de ikinci weight (extremely heavy weight) var. Bunu da alıp cam bloğun olduğu yere gidin. Elinizdeki 440 Hz'lik tuning fork'a basarak use komutunu verin ve camı yıkın. İlerleyip ikinci kata çıkın. Yalnız tele dikkat edin yoksa akciğerlerinize yeni hava delikleri açılır. Teller piramidin içinde bol miktarda bulunuyor. Bunlardan sakınmak için, önce teli görmeniz gerek. Haritayı dikkatlice inceleyip tele yaklaşırken yeri gözlemeye başlayın. Teli gördüğünüzde üzerine klikleyip avoid'i seçin ve ilerleyin. İkinci kata çıkmadan önce oyunu save edin. Burada bir bilmece çözeceksiniz. Zaman bitmeden önce yıldızın köşelerindeki sayı hanelerini çevirerek yıldızın her uzunluğundaki sayıların toplamını yirmi yapmaya çalışacağız. (Bunu kafamdan atmadım. Boris amca sağolsun.) Yıldızın en üstündeki haneden başlayıp saat yönünce giderek 8 4 2 7 ve 8 rakamlarını oluşturun. Eğer doğru yapmışsanız blok kalkacaktır. Yolsa altınızdaki yer çöker ve kazıklı bir zemine pek hoş olmayan bir iniş yaparsınız. (Bu grafiği görmeniz tavsiye edilir.)



Böyle ölmek hiç hoş olmasa gerek. Oyuna tekrar başlayın.

Eğer blok kalktıysa, haritaya bakarak bir nolu odaya gidin. Yalnız giderken dikkat edin haritayı dikkatle inceleyip, yerdeki tuzaklara bakın bunlar yerde hafifçe kalkık dururlar, ve üzerlerine basınca, kocaman bir kaya üzerinize doğru yuvarlanır. Yapmanız gereken, taşa basıp geriye, emin bir yere kaçmaktır. Herneyse bu odada da bir köle heykeli var. Heykelin yanlarındaki potların içinden, hammer'ı ve üçüncü weight'i (Light weight) alıp birinci kata geri dönün. Elinizde çekiç varken, her katta bir adet bulunan kalasları yıkabileceksiniz. Bu kalasları yıkınca, tuttukları bloklar aşağıya iniyor ve üst katta (blok aşağıya indiğinden) yeni geçitler açılıyor. Harita yardımı ile bu kattaki kalası bulup yıkın. Sonra da tekrar ikinci kata çıkıp bu kattaki kalası da yıkıp ik nolu odaya gidin. Buradaki potun içinden, 261.63 Hz'lik tuning fork çıkıyor. Şimdi de



PYRAMID, tehlikelerle ve labirentlerle dolu bir dünya.

tele dikkat ederek üç nolu odaya gidin. Burada çok özel bir pot var. Bu potun içinde, Mısırlıların insanları mumyalarken çıkarttıkları iç organlar duruyor. Bunları alıp birinci kattaki havuza gidin. Tahmin edebileceğiniz gibi, artık şirin timsahçığımızın hesabını görebiliriz. Dikkat edin elinizde mızrak bulunsun. Burada oyunu mutlaka save edin. Havuzun yanına gidip içinde insan organları bulunan pot'a klikleyin. Komut penceresinden drop'u seçip organları yere dökün, hemen bir adım geriye çekilip savaşma ikonuna basın. Biraz sonra kanın kokusunu alan timsah, su yüzüne çıkacak. Timsah çıkar çıkmaz kılıç haline gelen pointer'ınızla üzerine klikleyin. Çok kısa vaktiniz var. Çünkü timsah organların şöyle bir tadına bakıp hemen suya giriyor. Eğer onu kaçırırsanız load etmek zorunda kalırsınız. Her şey yolunda gittiyse, mızrağı fırlatıp timsahı öldüreceksiniz. Attığınız mızrağı geri alıp tekrar silah olarak seçebilirsiniz. Herneyse havuza ilerleyip suya klikleyin. Komut penceresinden collect'i seçip, pot ve juglarınızı su ile doldurun. Beş tane mutlaka su dolu kap olmalı ona göre. Şimdi ikinci kata çıkıp dört nolu yere gidin. Burada ikinci taş bloğu buluyoruz. (Tile) Bunu alıp kor kömürlerin olduğu yere gidin. Dolu kaplarınıza klikleyip komut penceresinden Empty'yi seçerek, beş kap suyu kömürlere boşaltın. Daha sonra da üçüncü kata doğru yola koyulun ama çıkmadan önce oyunu kaydedin.

Üçüncü kata çıktığınızda yeni bir bilmeceyle karşı karşıya kalacaksınız. Burada hemen Pause'a basıp oyunu dondurun. Dikkat ederseniz, alttaki kaplardan biri hariç hepsi aynı işareti taşıyor. Bu Anubis'in işaret ve ölümü temsil ediyor. Yapmanız gereken, üstteki çeşmeleri ayarlayıp önce farklı olan kabın dolmasını sağlamak. Eğer başarırsanız, blok kalkıyor. Herneyse harita yardımı ile bir nolu cam bloğu bulup, 261.63 Hz'lik tuning fork'u kullanarak yıkıp ilerleyin. Haritadaki bir nolu yere gelip, kalası o noktadan yıkın. Daha sonra iki nolu yere gidin. Burada üçüncü taş blok duruyor. (Tile) Bunu alıp üç nolu yere gidin. Burada bir mekanizma var. Eğer asılı duran pot'u ipinden tutup aşağıya çekerseniz, arkadaki kapı açılıyor. Fakat ilerlediğimizde pot'u bıraktığımız için kapanıyor. Pot'un içine bir şey koymamız gerek fakat ağzı çok dar. Yapmanız gereken potu aşağıya çektikten sonra, içine elinizdeki her iki kumu da dökmek. Böylece pot aşağıda kalacak fakat bir sorun daha var. Pot'un dibi çatlak ve kum devamlı akıyor. Başka bir değimle, bundan

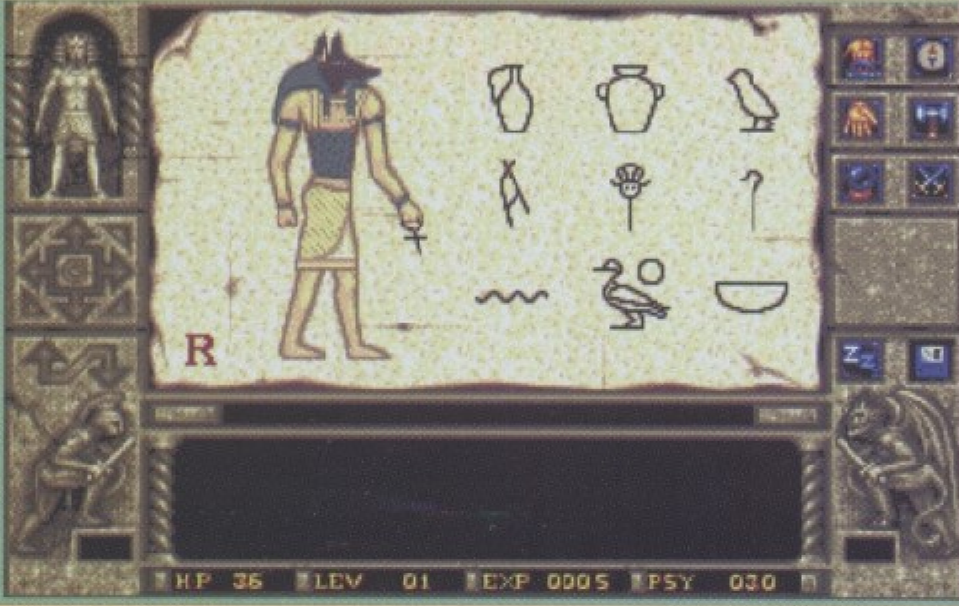


Miman kim öldürmüş acaba ? Tutankamon mu ?

sonra biraz acele etmeniz gerekecek. Hemen oyunu kaydedip ilerleyin. İlk tuzağı atlatmak için üzerine basar basmaz, kum dolu pot'un bulunduğu odaya kadar kaçmak gerekiyor. Eğer bu kayayı atlatırsanız, ikinci tuzağa gidin.

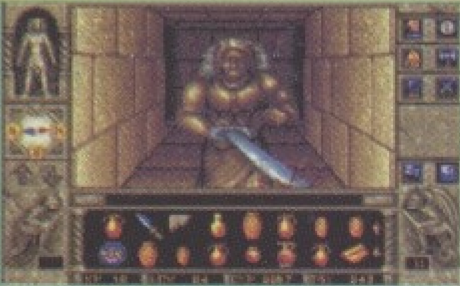
Buna basınca da hemen iki geriye kaçıp sağdaki yola dalın. Dört nolu odaya gidin ve buradaki pot'un içinden 415.3 Hz'lik tuning fork'u alın. Buradan beş nolu yere gidip yerde duran taşı alın. Daha sonra altı nolu odaya gidin fakat sakın içeriye girmeyin. Çünkü odanın ortasında bir tuzak var ve eğer ona basarsanız, odanın yanlarındaki heykellerden ok yerdiniz. Biraz önce al-

Bu kağıtta yazılı olanları çözmeniz için hiyeroglif bilmenize gerek yok. Dergiyi okuyun yeter.



mış olduğunuz taşa klikleyip komut penceresinden throw'u seçin. Ok önünüzden geçince, odaya girin. Odadaki resimde bir şey yok boşu boşuna aramayın, sağa dönüp heykelin elinden yayı ve yerden oku alın. Vakit geçirmeden dördüncü kata çıkın. Buradaki tuzakları savuşturup bir nolu odaya gidin ve potun içinden 369.99 Hz'lik tuning fork'u alıp üçüncü katta geri dönün. Bu kattaki üç ve iki nolu cam blokları 369.99 Hz'lik tuning fork ile kırıp yedi nolu odaya ulaşın. Buradaki potun içinden, 329.63 Hz'lik bir tuning fork çıkacak. Bunu alıp dördüncü kata çıkın ve iki nolu yere gidin. Burada bir uçurum var. Karşı taraftaki dikey duran koca bloğu incelerseniz üzerinde hedef olduğunu öğrenirsiniz. Yayı kullanarak ok atın böylece blok devriliyor. Hemen karşıya geçip ilerleyin. Bu kattaki kalası kırıp üç nolu odaya gidin. Burada yer hiyeroglif şekillerle dolu. İlk önce yere klikleyip komut penceresinden look down'ı seçin. Daha sonra oyunun ilk başındaki adamın cesedinden bulduğumuz kanlı kağıdı okuyun. Burada gördüğünüz tanrı ölüm tanrısı Anubis ve yandaki şekiller de onu simgeleyen işaretler.

Aşağılık köle size saldırıyor. Hemen işini bitirin. Yoksa o sizin işinizi bitirecek.



Yerdeki taşlarda da bu işaretlerden var. Her sırada, bir taş bu kağıttakilerden farklı. Yapmanız gereken her sıradaki farklı olan taşa basa basa ilerlemek. Karşıya geçince, ilerleyip önünüze çıkan taş bloğu 329.63 Hz'lik tuning fork ile kırın ve beşinci kata ulaşın. Buraya gelince save edip ilerleyin.

Bir nolu yere gelince, odayı zehirli bir gaz kaplamaya başlayacak. Hemen oradaki duvara dönün. Burada bir ayna göreceksiniz. Acele edin ve 415.3 Hz'lik tuning fork ile aynayı kırıp ilerleyin. Tuzağı atlattıktan sonra, önce üç nolu odaya gidin. Sağ duvarı inceleyip tap komutunu seçin. Eğer arkası boşmuş gibi bir ses çıkıyorsa, savaşma konuna basın. Mızrakla beş hamle yaparak resmi parçalayıp arkasındaki gizli geçidi ortaya çıkarabilirsiniz. (Bu arkası boş duvarlar haritada gösterilmiştir.) İlerleyip bir sürü de-



Gardiyanlar başınızla futbol oynarlar herhalde !

likli odaya gelince durun. Burada, yerde son taş blok durmakta. (Tile) Aman hemen atlamayın. Çünkü deliklerden yüzlerce aç yılan çıkıp üzerinize saldırıyor. Önce oyunun en başında mangalın yanından aldığınız yağ colu jar'ı klikleyin. Komut penceresinden drop'u seçip yere dökün. Eh, elinizde yanan bir lamba da olduğu halde etrafı biraz ısıtabilirsiniz. Bunun için önce sağa veya sola dönüp, pointer'ı yerde gezdirin. Yağlı zemini bulunca (Oil covered floor) klikleyip komut penceresinden light'ı seçin. Etraf ateşe bulanınca, kobralar deliklerinden çıkıp kızartma oluyorlar. Siz yine de fazla oyalanmayıp son tile'ı alın ve iki nolu odaya gidin. Burada zavallı bir ressamın cesedini bulacaksınız. Onu yakından inceleyip boynundaki kolyeyi alın. Daha sonra adamın ölüsüne saygısızlık da olsa resmini mızrakla parçalayın ve ilerleyip en son kata ulaşın.

Yeni bir bilmeceyle karşı karşıyasınız. Yolunuzu kapayan bloğun üzerinde bir boşluk var. Elinizdeki dört taş levhayı buraya yerleştireceksiniz. Üzerinde kırmızı yüz olan tile'ı sol üste, dikdörtgen olanı sağ üste, göz hiyeroglifi olanı sol alta ve solucan hiyeroglifi olanı da sağ alta yerleştirin. Blok kalkınca, bir nolu odaya gidin. Burası bir hazine odası. Pot'un birinin içinden dördüncü weight olan extremely heavy weight var. Onu alın. İki nolu oda da bir hazine odası ve buradan bulmanız gereken şey beşinci weight olan very light weight. Daha sonra odadan çıkıp lahite yaklaşın. Oyunun başında aldığınız böcekli broşu lahitin önündeki boşluğa yerleştirip açın ve içine bakın. Böylece prensesi kurtarıyorsunuz. Daha sonra



Heykelleri iyi inceleyin. Bu oyunda sanat eserinden daha çok işe yarıyorlar.

bir daha mezarın içine bakarsanız, altıncı ve son weight olan extremely heavy weight'i bulabilirsiniz. Daha sonra terazinin olduğu yere gidin. Görüldüğü üzere, Anubis heykelinin olduğu taraf yani ölüm tarafı ağır basıyor. Sağ tarafa heavy weight ile very heavy weight'i koyun. Sol tarafa da extremely heavy weight ile light weight'i yerleştirin. Böylece terazi dengelenecek ve sizin de kötü kardeş ile buluşma anınız gelecek. Kötü ikiz, bu çağda Anubis'in en yetkili rahibi olarak dehşet saçmış. Oyunu save edip onunla karşılaşmak üzere terazi ile lahit arasında açılan geçitten girin. Eğer rahibi öldürmeyi başarırsanız ilerleyin. Burada Anubis'in dev heykeli duruyor. İlerleyebileceğiniz kadar ilerleyin, pusulanın alt tarafında bulunan yukarı oku kullanarak heykele tırmanın ve göbek deliğine ölen ressamdan aldığınız kolyeyi yerleştirin. Artık alta inip kadın heykelini itin ve ilerleyip muhteşem Mısır manzarası ile bu Waxwork'ü bitirin.

Evet bu ayki yerimiz ancak bu kadarına yetiyor. Kalan iki Waxwork'ü kendiniz çözmeye çalışın. Eğer çözemezseniz derginin gelecek ayki sayısında tekrar görüşmek üzere.

DENİZ ÇOPUR

SES	ACCOLADE HORROR SOFT 10 Disket 1 Mbyte Billboard'da 5 numara	GRAFİK
78		86

GENEL 85

Satılık A-500 iyi durumda 1 MByte 3.500.000.- TL. Yavuz Yaşar Tel: 349 96 35

A-500'ümü satmak istiyorum, 2.500.000.- TL. Tel: 4-286 94 35

İyi durumda A-500 1 MByte Uğur Kavacık Tel: 372 89 86

Az kullanılmış A-500 PLUS + Modülatör ! Kaçmaz ! Tankut Erinç Tel: 349 97 44 - 346 19 65

A-500 için HARD-DISK (GVP-HD8+) 105 MB, 8'a kadar Ram opsiyonu. Tankut Erinç Tel: 349 97 44 - 346 19 65

Çok temiz A-500 PLUS 2 MB ChipRam, 1084 S Renkli Monitör 6.500.000.-TL. Volkan Tel: 349 96 35

A-500 ve 5.25" disket sürücü, çok uygun fiyatla Vedat Tel: 349 96 35

BODY BLOWS

Şu üç günlük ömrümüzde insanlar bir karış toprak için birbirlerini acımasızca öldürüyorlar. Televizyondaki hemen hemen tüm dizilerde kan gövdeyi götürüyor da hiç adamın biri çıkıp "Yahu kardeşim nedir bu dünyanın hali?? Kendinize gelin!" diyor mu?? Evlerimizde iki yaşındaki kardeşlerimiz bile gecenin bir yarısı korku filmleri seyretmekten zevk alıyor da bunu engellemeye çalışıyor muyuz? Ama gelin bakın, bilgisayarda bir kavga dövüş oyunu çıkınca hemen "bilgisayar oyunları insanları kötü yönde etkiliyor" olur. Beyler geçiniz bunları, dünya dönüyor, ve her geçen gün "barış dolu bir dünya" ümitlerimiz bir karış daha derine gömülüyor. Eee, yapacak birşey yok.. (keşke olsaydı..) Sonuçta bu tür kavga oyunları da gerçek dünyada olanların bilgisayar ekranlarındaki pasif yansımaları oluyor. Dilerim tüm vahşetler sadece monitör ekranlarında kalır.. Şimdi sarılın Joystick'lerinize ve ekranda biraz kan dökün.


MIKE'ın TORNADO hareketi gerçekten görülmeye değer.

Aslında bu oyunu sizlere hiç mi hiç açıklamama gerek yok. Birinci sayımızda Interlace'de çıkacağı haberini ve hazırlayan firmanın mesajlarını iletmiştik. Aslında sadece yapan firmanın adının **TEAM 17** olduğunu söylesem yeter. Bu müthiş takım şimdiye kadar Amiga için mükemmel derecesine varan yapıtlar ortaya koydu. **Alien Breed**, **Project X** ve **Full Contact** bunlardan sadece üçü. Son yapıtları olan **Body Blows** ise hepimiz tarafından uzun süredir merakla beklenen bir oyundu. Tüm dünyada piyasaya çıktığı an listelerde 1 numaraya fırlayan Street Fighter II'ye rakip olarak çıkacak bu oyunun ne derece etkileyici olacağını hayli merak ediyorduk. Yalnız şunu en baştan belirteyim, bu yazıda Body Blows ile Street Fighter II'nin herhangi bir karşılaştırılmasını bulamayacaksınız.

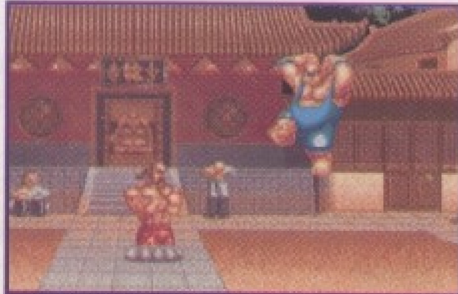
Oyunu açıklamaya ana menüden başlayayım. Eğer oyunu tek kişilik oynamaya karar verirseniz, dört kahraman karakterden birini (*DAN, NIK, LO-RAY, JUNIOR*) seçmek zorundasınız. Seçtiğiniz karakterin dışında kalan 3 karakter ve daha önce görmediğiniz 6 karakter oyunda karşınıza rakip olarak gelecek. Kahramanınızı diğer rakiplerle karşılaştırıp onları yenmeli ve baş düşmanınız MAX ile final kavganızı yapmalısınız. Eğer bunu becerirseniz oyunu bitirirsiniz. Yalnız şunu belirtmeme izin verin, Body Blows gerçekten zor. Bitirmek için joystick eskitmeniz gerekecek. Eğer oyunu 2 kişilik yaparsanız, 10 karakterden ikisini istediğiniz arkaplanda kavga ettirebilirsiniz, turnuva seçeneğini seçerseniz Body Blows'u 4 ya da 8 kişilik oynayabilirsiniz. Yine karakterlerinizi seçebilir ve arka planı da ayarlayıp kavganızı yapabilirsiniz.

Şimdi **OPTIONS** menüsünü açıklayayım:

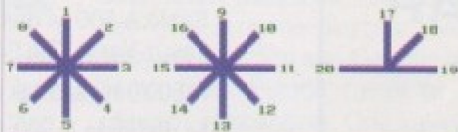
TIME: Buradan oyun sırasında işleyen zamanı açıp kapatabilirsiniz. Kapalıysa sonuçta diğerinin enerjisini bitiren oyuncu maçı kazanır, açıksa belirli bir zaman içinde daha iyi dövüşen maçı alır.

ROUNDS: Bu seçenek 1 ya da 3 olarak ayarlanıyor. Eğer 3 olursa, 3 round'dan ikisini kazanan oyuncu maçı alır.

MUSIC: Bu seçeneği açıklamak çok zor. İyi okuyun: Müzik kapalı olursa dövüş sırasında sadece ses efektlerini duyarsınız, eğer müzik açıksa hem müzik hem ses efekti olur.. Anladığınızı hiç sanmıyorum, bu seçeneği 2 kere daha okuyun. Ehehe..


DUG'ın bu cüsseyle bu hareketleri yapabiliyor olması hayret verici.

CHAR V CHAR: Bu seçenek de açık ya da kapalı olabilir. Eğer açıksa, yönettiğiniz kahramanın bir eşini bilgisayar karşınıza çıkarabilir. Yani, eğer Dan'i yönetiyorsanız, maçların birinde karşınızda Dan'i bulabilirsiniz. Böylece 2 tane Dan dövüşür. Eğer kapalı olursa tüm oyun boyunca her karakterden bir tane olur.



Ateşe basmadan	Ateşe basarak	Havadayken ateşe basarak

Bu hareketler yüzü sağ tarafa bakan oyuncu içindir. Sola bakan için tam tersi geçerlidir.

ARCADE SKILL: Bu seçenek de açık ya da kapalı olur. Eğer oyunu tek kişilik oynuyorsanız bu seçenek her zaman "on" olsun. Böylece karşınızdaki bilgisayar kontrollu rakibiniz daha güçlü olur ve oyundan daha çok zevk alırsınız.

Eğer options seçenekleriyle hiç oynamadıysanız bu seçenekler bilgisayar tarafından otomatikman şöyle ayarlanır:

TIME ON.............. : 90
ROUNDS .... : 3
MUSIC .... : ON
CHAR V CHAR ....: OFF

Oyunu oynarken dikkatinizi en çok çeken şey grafiklerin güzelliği oluyor. Gerek yönettiğiniz karakterlerin büyüklüğü ve güzelliği, gerekse arka plan grafikleri oyun yapımcılarının bu oyuna ne kadar önem verdiklerini gösteriyor. Oyun sırasında ve hatta daha oyuna başlamadan önce tanıtım niteliğinde duyulan digitize sesler de cabası. Oyun hakkındaki güzelliklerden biri de her karakterin yapabildiği ayrı 21 hareketin olması.

Bu hareketleri sizlere az sonra tanıtacağım. Hareketlerin yanlarındaki numaralar Joystick yönlerini gösteren tabloya göre yapıldı.

Hangi hareketin nasıl yapıldığını ve kaç numaralı hareket olduğunu görmek için lütfen bu tabloya bakın.

Şimdi sırasıyla karakterlerin özel hareketlerine göz atalım (karakterinizi sağa veya sola nasıl yürüteceğinizi açıklamama gerek yok sanırım):



DAN : Hız: Normal, Güç: İyi, 10- Power Punch, 16- Super Roundhouse, 20- Deflector Bolt. Eğer ateşe basılı tutarsanız özel hareketi "Inner-Energy Bolt"u yapar.



LORAY : Hız: Normalden daha hızlı, Güç: Normalden az, 10- Arrow Hand, 16- Spinning super kick. Ateşe basılı tutarsanız özel hareketi "Flame of Buddha"yı yapar.



JUNIOR : Hız: Normalden hızlı, Güç: İyi, 10- Iron uppercut, 16- The Blitz. Ateşe basılı tutarsanız "Fist of Fury"yi yapar.



NIK : Hız: Normal, Güç: İyi, 10- Power Punch, 16- Super Roundhouse, 20- Deflector Bolt. Eğer ateşe basılı tutarsanız özel hareketi "Inner-Energy Bolt"u yapar.



KOSSAK : Hız: Yavaş, Güç: Mükemmel, 10- Sledge Hammer, 16- Earthcharge. Eğer ateşe basılı tutarsanız özel hareketi "Driller Killer"ı yapar.



MIKE **:** Hız: Normalden hızlı, Güç: Normalden az, 10- Whirlwind Punch, 16- Whirlwind Kick. Eğer ateşe basılı tutarsanız özel hareketi olan "Tornado"yu yapar.



MARIA **:** Hız: Hızlı, Güç: Zayıf, 9- High Split Kick, 13- Low Split Kick, 16- Jaw Breaker, 17- Flying Splits Kick. Ateşe basılı tutarsanız "Flamenco Fury"i yapar.



DUG **:** Hız: Normalden hızlı, Güç: iyi, 10- Battering Ram, 12- Super Slam, 16- Hammer Hook, 17- Body Slam.

Ateşe basılı tutarsanız "Earth Tremor"u yapar.



YIT-U **:** Hız: Mükemmel, Güç: Normalden az, 16- Super Leap.

Eğer ateşe basılı tutarsanız özel hareketi olan "Speed of Light"ı yapar.



NINJA **:** Hız: İyi, Güç: İyi, 4- Shadow, 16- Ninja Death Roll, 17- Ninja Sword Spin. Eğer ateşe basılı tutarsanız özel hareketi "Super Shadow"u yapar.

Dikkat ettiniz mi, Nik ile Dan'in hareketleri aynı. Çünkü onlar kardeş! Oyunu oynarken özel hareketleri yaptığınızda bazen ağzınız açık kalacak. Örnek olarak Ninja **SHADOW** hareketini yaptığında bir gölge olarak beliren adamın ekranın arka planına işlenmesi süper yapılmış.

Eh, bir dövüş oyunu hakkında ne yazabilirsiniz? Sizlere bu yazının başında Body Blows ile Street Fighter 2 arasında karşılaştırma yapmayacağımı söylediğim için bence Body Blows'un Street Fighter 2'den daha iyi olduğuru, hatta grafiklerinin daha güzel olduğunu ve oyunun çok daha hızlı olduğunu da buraya yazmayacağım. Ses efektlerinin ve müziklerin daha çarpıcı olduğunu, insanı oyuna daha çok çektiğini, hele hele bence Body Blows'un Amiga'da gelmiş



YIT-U ışıktan bile hızlı hareket edebilir. Öyle ki onu görmekte zorlanırsınız.

geçmiş en iyi dövüş oyunu olduğunu benden duymuş olmayın. Bence, BB uzun vadede Billboard'a bir numara olur mu olur..

Can Yalçın

SES 85

TEAM 17
4 Disket
1 MByte
Billboard'da 4 numara

GRAFİK 95

GENEL 90

Billboard

En iyi 50, dergimizde. İlk sırayı Street Fighter açık farkla aldı. Abonelik kazanan okuyucumuz ise Sn. Taylan Kaya. Kendisini kutluyor ve altı ay süresince dergimizin aboneliğini kazandığını bir kez daha hatırlatıyoruz.
Evet bu ay da bizi mektuba boğun ki yeni abonemizi belirleyelim.

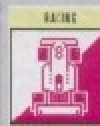
Bu ay, yeni çıkan oyunlar Billboard'un müzmin iyilerinin ayaklarını biraz kaydırdılar. Lemmings 2 çıkar çıkmaz gurubunda bir numaraya yükseldi. Bat II'nin tırmanışı sürüyor. Listeden düşenlere Allah acil şifalar versin.

PUZZLE & QUIZ



1- Lemmings 2
2- Super Tetris
3- Push Over
4- Troddlers
5- Wizkid
6- Steg
7- Lemmings + data diskleri
8- Humans
9- Dyna Blaster
10- Klax

RACING



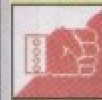
1- No Second Prize
2- Lotus Turbo Challenge III
3- Lotus Turbo Challenge II
4- Nigel Mansell's World Champ.
5- Jaguar XJ
6- Road Rash 220
7- Super Cars 2
8- Stunt Car Racer
9- Vroom
10- Team Suzuki

ADVENTURE



1- Dark Seed
2- BAT II
3- Monkey Island II
4- KGB
5- Curse Of Enchantia
6- Ween - The Prophecy
7- The Legend of Kyrendia
8- Lure of Temptress
9- Secret of Monkey Island
10- Indiana Jones & Last Crusade

BEAT'EM UP



1- Street Fighter II
2- First Samurai
3- Myth
4- Body Blows
5- Internatonal Karate
6- Budokan
7- Final Fight
8- Pit Fighter
9- Double Dragon III
10- Ninja Warriors

FLIGHT SIMULATION



1- A320 Airbus
2- Wing Commander
3- Air Support
4- Shuttle
5- Flight of the Intruder
6- F-19 Stealth Fighter
7- A-10 Tank Killer
8- Red Baron
9- Birds of Prey
10- Flight Simulator II

ARCADE ADVENTURE



1- Another World
2- Flashback
3- Beast III
4- Hare Raising Havoc
5- Indiana Jones & Fate of Atlantis
6- Mercenary III
7- Rome AD 92
8- Sword of Honour
9- Heimdall
10- Guy Spy

BAT & BALL



1- Pinball Fantasies
2- Arkanoid II - Revenge of DOH
3- Shuffle Pack Cafe
4- Bunny Bricks
5- Arkanoid
6- Botics
7- Titan
8- Ballistix
9- Krypton Egg
10- Lords of War

ROLE PLAYING



1- Might & Magic III
2- Fate Gates of Dawn
3- Eye of the Beholder II
4- Ishar
5- Waxworks
6- Eye of the Beholder
7- Pools Of Darkness
8- D.M. - Chaos Strikes Back
9- Ultima VI
10- Black Crypt

ARCADE STRATEGY



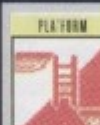
1- Elite & Elite II
2- Armour Geddon
3- Transarctica
4- Flames of Freedom
5- Starglider II
6- The Killing Cloud
7- Pirates
8- Dragon's Breath
9- Millenium 2.2
10- Robin Hood

LAND & SEA SIMULATION



1- M1 Tank Platoon
2- Silent Service II
3- Team Yankee II
4- Team Yankee
5- Silent Service
6- Sherman M4
7- Operation Spruance
8- Conqueror
9- Advanced Destroyer Simulator
10- Red Storm Rising

PLATFORM



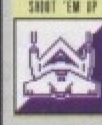
1- Zool
2- Premiere
3- Sleepwalker
4- LionHeart
5- Joe & Mac - Caveman Ninja
6- Parasol Stars
7- Ugh!
8- Fuzzball
9- Silly Putty
10- Cool Crog Twins

STRATEGY



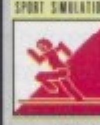
1- Power Monger + Data Disk
2- Utopia + Data Disk
3- History Line 1914-1918
4- Sim Earth
5- Perfect General
6- Megalo Mania
7- Populous II
8- Romance of Three Kingdoms II
9- Sim City + Terrain Editor
10- Genghis Khan

SHOOT'EM UP



1- Project X
2- Xenon II - Megablast
3- Chaos Engine
4- SWIV
5- Turrican 2
6- Turrican
7- Silk Worm
8- Simulcra
9- R-Type
10- Alcatraz

SPORT SIMULATION



1- Nick Faldo's Golf
2- Kick Off II + Data Diskleri
3- Sensible Soccer 92-93
4- Jimmy White's Snooker
5- Speedball 2
6- Pro Tennis Tour
7- PGA Tour Golf + Data Disk
8- The Manager
9- Espania 92
10- Microprose Golf

Gençliğin Flaşı !

Beko Flash L-99 stereo mini müzik seti

Beko dünyasının mini yıldızı. Flaş özellikleri ile flaş müzikleri, flaş sesleri doyasıya yaşatan stereo mini müzik seti...

- Auto stop özellikli mekanik çift kasetçalar.
- Auto reverse: Kasetinizin ön ve arka yüzünü kesintisiz dinlemenizi sağlar.
- High speed dubbing: Normal ve hızlı kayıt olanağını sunar.
- Continuous play: Bir kaset bitince diğeri otomatik olarak devreye girer.
- 3 bant radyo: FM/MW/LW.
- 10 bant grafik ekolayzer.
- Mikrofonla müziğe eşlik edebilme olanağı.



Beko Flash L-99
Size bu müzik seti yakışır

BEKO
Bir dünya markasıdır

Koç